

SAI+Photoshop 漫画绘制技法从入门到精通（第2版）

零点动漫◎编著

从零开始 » 百例演练 » 掌握百变技法

全程图解 » 轻松学习 » 成为漫画达人

从手绘到鼠绘，能力晋级

教您从零开始，手绘板结合SAI绘制，再到PS、SAI鼠标绘制，步步提升。

从静态到动画，萌翻到底

教您如何制作动画，从局部到整体，从线条到颜色，让静态的效果动起来，生动传神。

从新手到高手，全面精通

从漫画的基础学起，从头部到身体，从动作到服装，从黑白到上色，全面精通。

清華大学出版社

漫画达人系列

SAI + Photoshop 漫画绘制技法从入门到精通（第 2 版）

零点动漫 编 著

清華大學出版社
北 京

内 容 简 介

本书主要的特色是具有完备的SAI功能介绍、全面的Photoshop内容介绍、丰富的案例说明和详细的漫画绘制过程。

本书内容按两条线展开，一条线是漫画线，从漫画的临摹开始，一步一步绘制草图、五官关节、人体结构、衣服外形、图案线条，以及阴影上色等；另一条是软件线，学习Photoshop和SAI的基本功能与工具的操作，并使用这些工具绘制各种风格的漫画，让读者快速成为漫画绘制高手。

本书具体内容包括：数位板的购买和安装、SAI软件的常用操作、运用SAI临摹漫画人物、运用SAI转真人为漫画、运用SAI绘制漫画线稿流程、Photoshop软件的常用操作、运用Photoshop临摹漫画人物、运用Photoshop转真人为漫画、运用Photoshop绘制漫画线稿流程，以及结合绘画软件SAI+Photoshop绘制漫画。

本书结构清晰、语言简洁，适合Photoshop、SAI的初、中级读者阅读，特别适合漫画爱好者、漫画设计人员、角色设计人员、动画片设计人员阅读，还可作为各类培训学校，中专、大专等高校的动漫辅导教材。

图书在版编目(CIP)数据

SAI＋Photoshop漫画绘制技法从入门到精通 / 零点动漫编著. —2版. —北京：清华大学出版社，2019
(漫画达人系列)
ISBN 978-7-302-51619-4

Ⅰ. ①S…　Ⅱ. ①零…　Ⅲ. ①图像处理软件②动画制作软件　Ⅳ. ①TP391.414

中国版本图书馆CIP数据核字(2018)第257356号

责任编辑：杨作梅
装帧设计：杨玉兰
责任校对：周剑云
责任印制：杨　艳

出版发行：清华大学出版社
网　　址：http://www.tup.com.cn，http://www.wqbook.com
地　　址：北京清华大学学研大厦A座　　**邮　　编：**100084
社 总 机：010-62770175　　**邮　　购：**010-62786544
投稿与读者服务：010-62776969，c-service@tup.tsinghua.edu.cn
质量反馈：010-62772015，zhiliang@tup.tsinghua.edu.cn
印 装 者：北京亿浓世纪彩色印刷有限公司
经　　销：全国新华书店
开　　本：190mm×260mm　　**印　　张：**28.25　　**字　　数：**450千字
版　　次：2016年4月第1版　2019年1月第2版　　**印　　次：**2019年1月第1次印刷
定　　价：108.00元

产品编号：080407-01

前言



1. 写作驱动

零点画室的老师们曾编写了一套《新手学超级漫画系列》，上市后深受广大漫画爱好者的青睐，同时他们也给图书提了许多优秀、宝贵的建议，如能不能写得更细致一点，使学习时更容易上手等。在综合了广大漫画爱好者的意见和心声下，我们特意策划了本套“漫画达人系列”丛书，主要品种如下。

（1） 零基础学素描技法（线稿草图篇），

（2） 百变 Q 版素描技法，

（3） 百变服饰素描技法，

（4） 百变造型素描技法，

（5） 百变场景素描技法，

（6） 百变萌系素描技法，

（7） 百变古风素描技法，

（8） 百变美少年素描技法，

（9） 百变美少女素描技法，

（10）百变古风美少女素描技法，

（11）素描综合技法实战 208 例，

（12）SAI ＋ Photoshop 漫画绘制技法从入门到精通 (第 2 版)。

2. 本书特色

在指导学员绘画时，经常有许多学员问老师：绘画成功的秘诀是什么？我们老师结合数百位学员的成功经验，总结出最平实的两点诀窍：一是打好基础，二是多加练习。万丈高楼平地起，基础打不好，高楼建不牢；基础打好了，想建多少层楼都可以。

市场上许多同类漫画书，一开始就是不停地教画画，而忽略了绘制者的基础。而我们在策划这套书时，加强了 6 块内容，这也正是本系列书差异化和优异化市场同类书的 6 点。

一是“数位板的安装运用”。本书详细介绍了各个品牌的数位板以及相互的区别，数位板的功能特色，购买数位板时要注意的要素，以及数位板的安装，在第 2 章的最后

还详细介绍了数位板的保养，正确的保养能为绘制漫画提供更好的条件，使数位板的使用寿命更长。

二是“使用 SAI 绘制漫画”详细内容的增加。对于初学者，主要是通过漫画软件来进行效果绘制的，掌握软件的基本应用，是最基础的功夫。但市场上绝大多数图书都没有讲与漫画软件 SAI 相关的基础知识，特别是运用 SAI 绘制漫画的具体步骤。因此，本书从漫画初学者的角度，在第 3 章中特别介绍了 SAI 软件的界面、功能、命令等基础知识，安排了案例，教大家如何用 SAI 软件一步一步绘制漫画效果。

三是“线稿草图绘制流程”基础内容的增加，专门用于帮助绘画者打基础，犹如练功扎马步。任何一个漫画效果都是从草图绘制开始的，因此老师们总结出六步速成法——设定动作草图、五官关节、人体结构、衣服外形、衣服褶皱、衣服图案，帮助读者快速上手，然后通过“描绘线稿、绘制阴影、整理画面”三大步，完善效果。只要大家将这九大步的基本功练扎实了，后面所有效果的绘制都可手到擒来。

四是“使用 Photoshop 绘制漫画”介绍了在使用 Photoshop 绘制漫画过程中会用到的各种工具，Photoshop 软件的界面、功能、命令等基础知识，特别介绍了 Photoshop 强大的图层功能和钢笔工具，并且安排了案例，教大家如何用 Photoshop 软件绘制漫画。

五是“SAI ＋ Photoshop 制作表情包”。结合 Photoshop 和 SAI 两个软件各自最突出的功能，先用 SAI 绘制漫画，再运用 Photoshop 制作成表情包动画。本书的第 16 章，详细介绍了使用 Photoshop 和 SAI 制作表情包动画的过程。

六是“SAI ＋ Photoshop 绘制漫画”。利用 Photoshop 和 SAI 各自的优势绘制漫画。本书的第 17 章详细介绍了使用 Photoshop 和 SAI 绘制漫画的过程。

3. 本书内容

本书是“漫画达人系列”书中的一本，书中内容如下。

第 1 章，快速入门——漫画的历史、现状、发展及趋势。

第 2 章，必备工具——数位板的购买和安装。

第 3 章，新手入门——SAI 软件的常用操作。

第 4 章，小试牛刀——运用 SAI 临摹漫画人物。

第 5 章，真人大战——运用 SAI 转真人为漫画。

第 6 章，核心掌握——运用 SAI 绘制漫画线稿流程。

第 7 章，熟能生巧——绘制各种类型的美少女。

第 8 章，上色实战——绘制倾国倾城的美女。

第 9 章，钢笔工具实战——绘制可爱萝莉。

第 10 章，新手上路——Photoshop 软件的常用操作。

第 11 章，小试牛刀——运用 Photoshop 临摹漫画人物。

第 12 章，真人大战——运用 Photoshop 转真人为漫画。

第 13 章，核心掌握——运用 Photoshop 绘制漫画线稿。

第 14 章，勤学苦练——绘制各色美少年。

第 15 章，上色实战——绘制忧郁贵族。

第 16 章，制作动画——SAI+Photoshop 制作表情包。

第 17 章，强强联合——SAI+Photoshop 绘制漫画。

4. 作者信息

本书由零点动漫编著，参加编写的人员有郭珍、谭贤、柏松、谭俊杰、徐茜、苏高、曾杰、张瑶、刘嫔、罗磊、罗林、蒋鹏、田潘、李四华、刘琴、周旭阳、袁淑敏、谭中阳、杨端阳、卢博、徐婷、余小芳、蒋珍珍、吴金蓉、陈国嘉、曾慧、向彬珊、李龙禹、徐旺等，在此表示感谢。由于作者知识水平有限，书中难免有疏漏之处，恳请广大读者批评、指正。

5. 版权声明

编 者

目　录

01

第 1 章　快速入门——漫画的历史、现状及发展趋势

学习提示

漫画是一种艺术形式，是使用简单而夸张的手法来描绘生活或时事的图画。

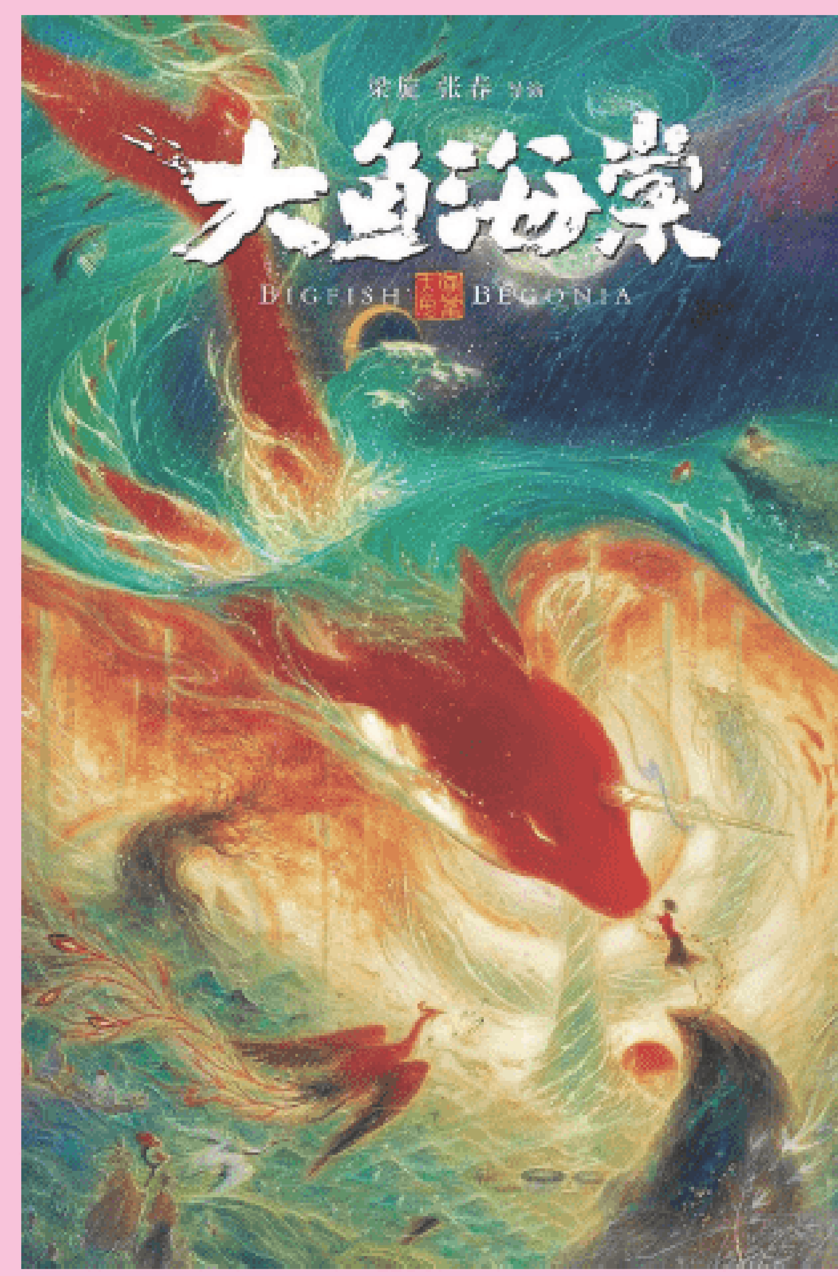
本章重点

- 漫画的概念
- 漫画的分类
- 国外的漫画
- 中国的漫画
- 漫画的发展趋势









1.1　漫画的概念

漫画是指以虚构、夸饰、写实、比喻、象征、假借等不同手法，描绘图画来叙事的一种视觉艺术形式。




漫画图像

漫画是静态影像，没有声音，可以加上文字、对白、拟声词等来辅助读者对画的理解。漫画不是动画影片，也不是配图广播剧（VOMIC）。漫画有叙事的功能，能表达一个概念或故事，不是浮世绘。

漫画较少使用全写实画法，它不同于风景画、人物画、速写写生等绘画，漫画虽然要为图画搭配文字，但不是以文本或小说为主体，更不是文学书籍中所附带的插图。

“漫”字，与漫笔、漫谈的“漫”字用意相似。漫笔、漫谈在文学中是随笔、小品，而漫画则是绘画中的随笔、小品。

由于漫画是用简单而夸张的手法来描绘生活或时事的图画，所以一般运用变形、比拟、象征、暗示、映射等方法构建漫画形象。

根据漫画表现出来的形式，漫画又可分为原创漫画、同人漫画、讽刺漫画、幽默漫画等多种漫画类型。

1.2　漫画的分类

漫画的风格种类繁多，可按用途、形式、色彩、地域和流派、受众、内容等进行分类。

漫画的具体分类大致如下。

（1）按用途分为讽刺漫画、幽默漫画、实用漫画、实验漫画、教育漫画、宣传漫画、抽象漫画、治愈漫画等。

（2）按形式分为单幅漫画、多幅漫画（包括四格漫画）、连环漫画、插画小说以及漫画条等。

（3）按色彩分为黑白漫画、单色漫画、彩色漫画。


讽刺漫画


黑白漫画

（4）按地域和流派分为法国漫画（BD）、美国漫画（Comics）、日本漫画（Manga）、比利时漫画、英国漫画、意大利漫画（Komix）、德国漫画、巴西漫画、阿根廷漫画、菲律宾漫画、阿拉伯漫画、埃及漫画、南非漫画、澳大利亚漫画、奥地利漫画、波兰漫画、芬兰漫画、中国漫画、俄罗斯漫画、南斯拉夫漫画、捷克漫画、挪威漫画、以色列漫画、伊朗漫画、肯尼亚漫画、喀麦隆漫画、印度尼西亚漫画、马来西亚漫画以及哈萨克斯坦漫画。

（5）按受众分为儿童漫画、青年漫画、少年漫画、成人漫画、地下漫画、军事漫画、耽美漫画、少女漫画等。

（6）按内容分为科幻类、神话类、古装类、竞技类、格斗类、冒险类、爱情类、侦探类、幽默类、恐怖类、BL 类等。

1.3　中国的漫画

中国的传统漫画内蕴十分丰富。由于中国特定的文化渊源和历史背景，使得中国漫画别具一格，与西方的漫画、卡通以及新兴的动漫形象均有区别。

1.3.1　中国漫画的特点

下面介绍中国漫画的特点。

（1）中国漫画的大部分作品产生于近代变动不安的中国社会，严峻的民族危机使中国漫画以直接的手法表达了争取民主自由与和平的渴望。与此相应，多年的反侵略、反分裂斗争使中国漫画充满战斗力和反抗性，它自觉地承载着深重的救国救民责任，这与以娱乐为主的卡通、动漫在本质上迥然不同。

（2）中国漫画的独特之处还在于善从中国文学中挖掘素材，借用典故和风俗习惯表现当前事物和现象；并引用其中的人物角色，以深入浅出、通俗易懂的手法来表现主题，所以容易被人接受，就算文化水平不高的人，也容易领会。

（3）中国漫画还多以中国独有的传统水墨技法创作，其特点是变幻无穷、意境悠远，表现了中国绘画艺术独特的审美价值。

（4）纵览中国漫画史，古代漫雕是具有诙谐、幽默趣味的雕刻类作品，如汉代石刻画像至清末民初的报刊讽画，可说是历经几千年历史沉淀而形成；在紧贴政治气候的同时，也直接或间接记录着当时的社会状态和人民的生活态度，由此组成了一部奇特的中国近代历史图解。


古代漫雕


汉代石刻画像

1.3.2 中国漫画的发展史

1．中国古代漫画

虽然自上古到明清时期，漫画的名称仍未确定，但若以漫画讽刺和幽默的艺术特点来看，就能发现中国古代早已有具备漫画特征的艺术珍品了。

例如，从汉代石刻画像《夏桀》，到五代十国出现的第一位讽刺绘画家石恪的《玉皇朝会图》、明清时期明宪宗的画作《一团和气图》（表达了以和为贵的思想）、罗两峰的《鬼趣图》（以鬼喻人）等，不论是内容还是形式，都早已蕴藏着形象夸张、寓意深刻的漫画特点，也表现了鲜明的中国特色。


一团和气图


鬼趣图

另外，在中国古代的传统水墨画方面，清代扬州八怪在画作中敢于蔑视古人、挑战传统，如石涛就以“苦瓜和尚”自比。这些文人的写意画反映了作者愤世嫉俗的生活态度、强烈的个性及内心的情致，其隐含的暗示、以讽刺为目的的风格，都具有漫画的特征。虽然它们与现代意义上的漫画仍有一定的差距，但确实从中可见中国漫画发展的端倪。

中国古代“漫画”中体现为“鉴戒”作用的讽喻特色，也由于朝代的更迭、社会制度的变迁而多有变化。

从汉代到五代十国的封建社会鼎盛时期，讲求气势的雕塑风格和以线条为造型骨干的绘画语言已基本确立，表现手法和艺术技巧也日臻纯熟，艺术的发展影响了统治者的文化政策，这时较开放的文化氛围也使绘画创作中的讽喻较为尖锐和直接。

从五胡乱华至唐代统一的几百年间，再至元代，加上封建统治者为了维护政权而不惜打压文化艺术的表达自由，造成士人从政热情的冷却，绘画创作转而成为文人画家抒发个人性情、抒写胸臆的手段。因此，隐居、淡泊尘世的题材屡见不鲜，画家在创作中侧重强调对事物神韵的体悟与表达，以及文化修养的体现，致使宋元明绘画创作中的讽刺意味更加隐讳。

出身于明代宗室的清初画家八大山人朱耷，在他的一生中，创作了大量“怪伟豪雄、淋漓奇古、苍劲圆润”的作品，使之成为中国画史上一颗璀璨的巨星，其独特的艺术风格，也熠熠在世界艺坛。八大山人的花鸟画、山水画、书法艺术所取得的成就，近三百年来，影响着一代又一代的杰出艺术家。他的《牡丹孔雀》，孔雀在前面看是张屏炫耀，背后却露出难看的屁股，把阿谀逢迎的官僚们讽刺得入木三分。

后至清末政权的腐败及人民的反帝反封建浪潮，更促使“漫画”（当时的叫法不一致，尚未被称为漫画）破天荒地铺天盖地而来。


花鸟画


牡丹孔雀

2．中国战争时期的漫画

清朝末年至民国初年，“漫画”的名称还未被正式使用，多数仍被称为“讽喻画”“寓意画”等，但这并不影响漫画的迅速发展和壮大。

与较为隐晦的古代讽喻画相比，清末民初的漫画为了更清晰地表达宣传内容，不仅多取材现实的重大社会问题，在艺术表现方面也通俗易懂，直白尖锐，让人一目了然。即使是漫画通常使用的比喻手法，也多采用生活中常见的现象来作比喻，使更多人能够接受及理解。由于社会动荡时期的多势力、多派别的复杂情况，漫画的选材十分广泛，如《时局全图》《看尽世人梦未醒》等漫画。

战争期间，文艺界的漫画家纷纷穿上军装，在战斗中将漫画的宣传功能发挥到极致。黄文农、叶浅予、鲁少飞等人都投身到北伐军中，成为这一时期漫画创作的骨干力量。同时，随着丰子恺的《子恺漫画》在《文学周报》上刊出，中国正式开始广为使用“漫画”这一名称。丰子恺以风格独特、充满仁爱之心及生活情趣的儿童漫画、抒情漫画受到人们的喜爱。

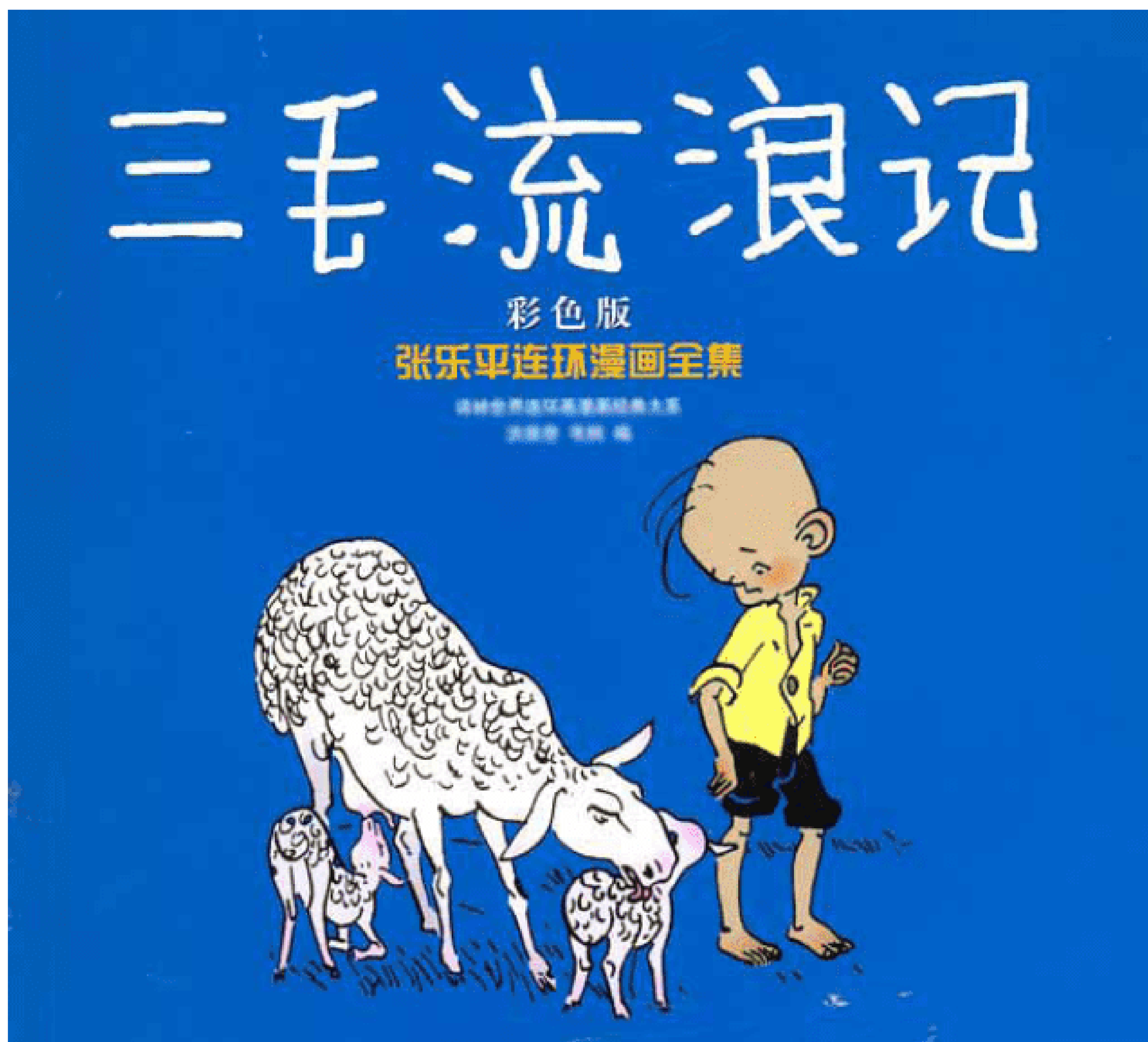
1927 年，由丁悚、张光宇等人发起成立的上海漫画会，是中国最早的漫画团体。该会于 1928 年出版了《上海漫画》周刊，团结和培养了一批漫画家，在中国漫画史上起到了承前启后的作用。

国内战争时期，米谷是当时颇具代表性的政治讽刺画家，他的作品有《蒋小二过年，过了今年没明年》等，丁聪的《现实图》也是此时期的重要作品。

同时，沈同衡领导的漫画工学团与学生运动相结合，在上海巡回展出了《春梦图》《送葬曲》等漫画。张乐平也是在这个时期创作了连环漫画《三毛流浪记》，勾勒了不平等社会中的人生百态，这套漫画不但在当时很受欢迎，对后来的漫画创作也有着广泛的影响。



子恺漫画

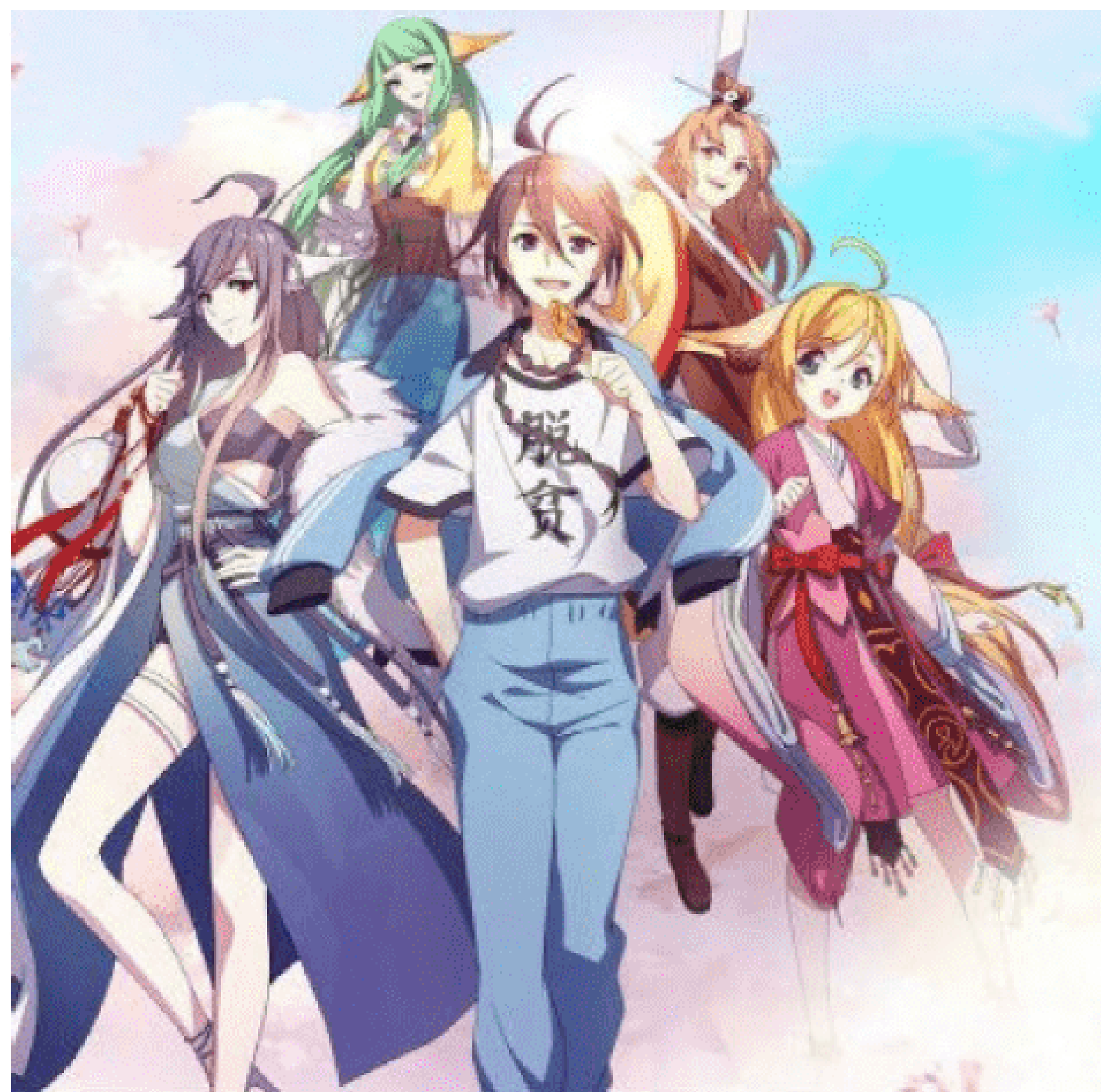


三毛流浪记

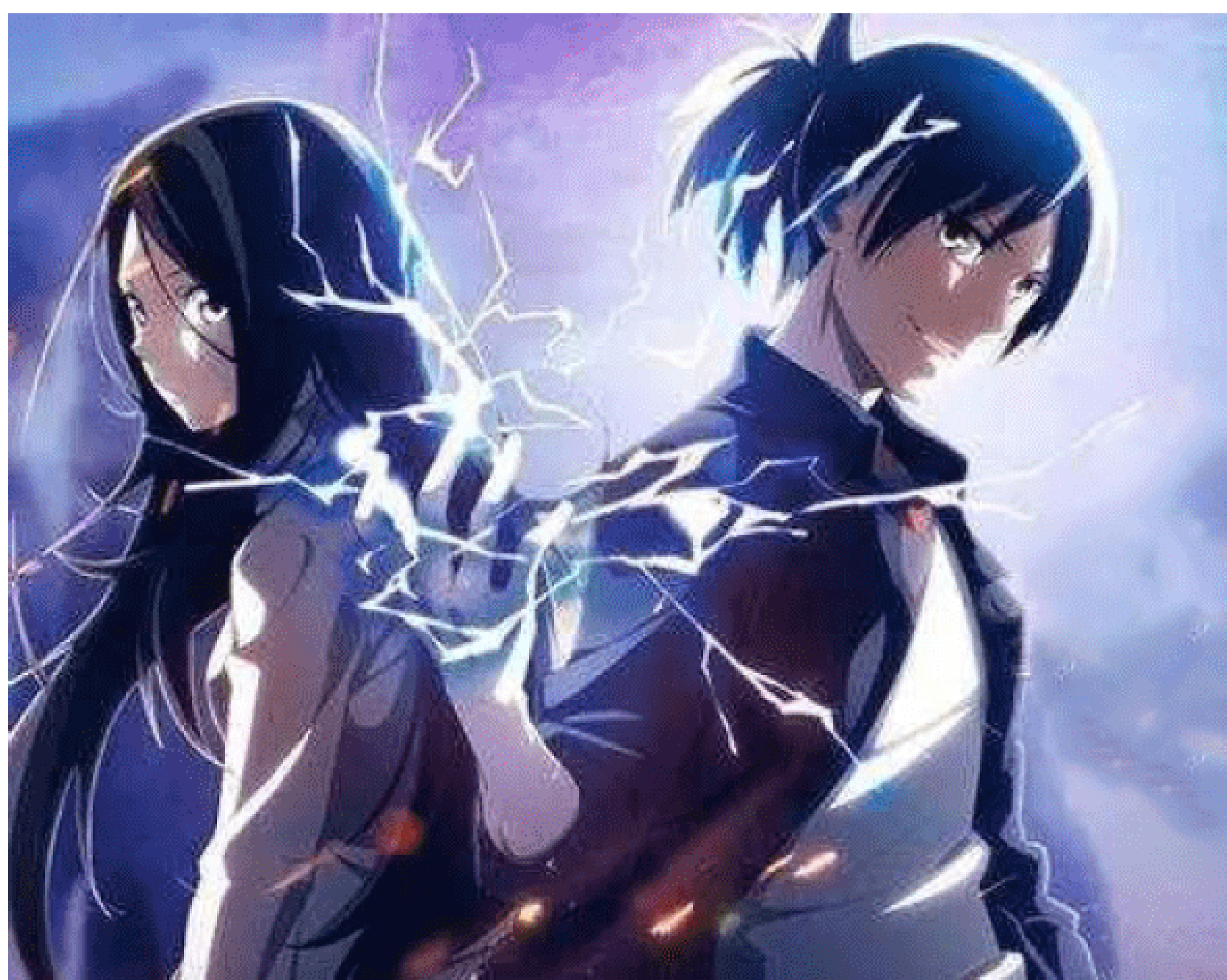
3．21 世纪的中国漫画

21 世纪的中国漫画主要流传于网络，由于21 世纪的漫画人才短缺和一些错综复杂的原因，中国漫画正处在瓶颈期。

21 世纪的中国漫画主要为仿日式风格的漫画。中国漫画正在艰难地探索中，但仍然有非常不错的漫画，包括权迎升的《中国惊奇先生》、庹小新的《狐妖小红娘》等。网络动漫以七度鱼的《尸兄》、米二的《一人之下》最为出名。



狐妖小红娘



一人之下

1.4　国外的漫画

本节主要介绍美国漫画、日本漫画。

1.4.1 美国漫画

19 世纪末，连环画开始见诸周日报纸的副版。第一部连环画是瑞恰得•付尔顿•奥特卡特的 The Yellow Kid（黄衣童），1896 年 2 月 16 日出版于纽约。1897 年 3 月，这些漫画再次出现在周日的报纸上，每份售价 5 美分。至此，一个新的行业产生了。

1930 年 1 月，第一部有声卡通漫画《米老鼠》面世。在 Ub Iwerk 的引导下，迪士尼的艺术家 Floyd Gottfredson 成为以后 20 年绘画的核心，而其所有漫画都以 Walt Disney 署名。在 45 年中他画了 15000 份连环画。在 1931 年 10 月，Chester Gould 的 Dick Tracy 在地区暴乱的启动下，出现在《芝加哥论坛》的篇章中。



黄衣童



米老鼠

1938 年 4 月，美国漫画英雄中最早的一位也是最著名的一位——超人开始在动作漫画中亮相，从此也开始了美国漫画的黄金时代，而超人的故事早在漫画出现之前就已广为流传。

美国漫画英雄一共有 7000 多个，美国漫画中的超级英雄主要来自于两个漫画公司巨头，一个是 DC 漫画公司，一个是漫威漫画公司 (Marvel)。DC 是美国最具实力且历史最悠久的漫画公司之一，始建于 1935 年；而 Marvel 旗下则有 5000 多名漫画英雄，作品有《蓝甲虫》《奇异人》《奇侠》等。

2009 年 12 月 31 日，迪士尼公司（DIS）以 42.4 亿美元的价格完成了对 Marvel Entertainment Inc 的收购，从而获得了蜘蛛侠、钢铁侠，以及其他 5000 多个漫画角色的所有权。

DC 漫画公司是全球最大的漫画公司之一，全称是 Detective Comics（DC 漫画，DC Comics），与惊奇漫画（Marvel Comics）同为目前美国的两家最大型漫画公司。DC 漫画所创造的经典角色包括超人、蝙蝠侠、神力女超人、闪电侠、绿灯侠，以及综合上述角色的正义联盟。



超人



蓝甲虫



蜘蛛侠



钢铁侠

1.4.2 日本漫画

日本漫画指日本国内制作或发行的漫画，包括故事连环画和四幅一组的组画。高度发展的日本漫画已经成为世界漫画当中具有独特风格以及影响力巨大的流派。日本漫画有一些共同的特征，而具有这类特征的漫画常被称为日式漫画。

日本漫画基本由登场人物、背景、文字气球、音喻、漫符、台词和其他技法构成。

日本漫画的阅读顺序（格的排列）一般是从上至下，从右至左（同一行中）；在同一格中阅读文字气球中的文字也是从上至下，从右至左。这和传统日语文字的排列顺序相一致。虽然多数出版商在出版日本漫画外文版时保持了这种风格，但仍然有一些外文出版商把漫画的阅读方向改为从左至右，这样的做法可能会违背原作者的意图，有时也会造成完整的图片（如覆盖两页的格）断开的情况。

日本漫画登场人物的言谈和思考内容以文字形式记录在文字气球中。漫画的拟声词以手写字体形式表现。漫符用以体现人物的心理和动作（比如在人物的额头、后脑画上汗滴表示角色的惊讶、愤慨或困惑；让人物的额头、拳头浮现青筋代表愤怒等）。

日本漫画可以按照对象、题材和形式进行分类，下面分别介绍。

1. 日本漫画按照对象分类

日本漫画按照对象分类可以分为儿童漫画、少男漫画、少女漫画、青年（男性）漫画、淑女（女性）漫画。

（1）儿童漫画：以 6 ～ 11 岁的儿童为主要阅读对象的漫画，内容简单易懂。成功的儿童漫画也会有很多成人读者，例如《哆啦 A 梦》。

（2）少男漫画：具有表现努力、友情、胜利的特征，例如《进击的巨人》《在下坂本》《有何贵干》《暗杀教室》等。



哆啦 A 梦



进击的巨人

（3）少女漫画：面向 6 ～ 18 岁的女孩子。这类漫画没有明确的界限，不以故事类型、绘画风格或是情节划分，仅仅当出版商想要将某个漫画面向年轻女性发行时，就称之为少女漫画，例如《四月是你的谎言》《未闻花名》《从零开始的异世界生活》等。

（4）青年漫画：这类漫画一般较少复杂怪异的情节，主要是以考试、体育或学校生活为主，描写大学生、工薪族、失业者等，但社会或公司情节的更受欢迎；也有少量的科幻、神秘、幻想的成人漫画，例如《只有我不在的街道》《轻音少女》等。



从零开始的异世界生活



只有我不在的街道

（5）淑女漫画：面向20岁以上女性的漫画，特别是那些家庭主妇和白领女性。她们喜欢肥皂剧那样的浪漫小说。

2．日本漫画按照题材分类

日本漫画按照题材分类，可以分为讽刺漫画、学习漫画、幽默漫画、恋爱漫画、体育漫画、格斗漫画、校园漫画、黑道漫画、政治漫画、经济漫画、医疗漫画、料理漫画、恐怖漫画、科幻漫画、奇幻漫画、推理漫画、音乐漫画、冒险漫画、历史漫画、动物漫画、战争漫画。



校园漫画



音乐漫画

3．日本漫画按照形式分类

日本漫画按照形式分类，可以分为：一页漫画、一格漫画和四格漫画。



1.5 漫画的发展趋势

根据《中国漫画图书行业市场前瞻与领先企业分析报告》分析显示，中国漫画产品具有巨大的市场空间，并且带动了动漫周边产品市场的快速发展。

随着我国经济的发展和人们消费观念的更新，对动漫影视作品及其周边产品的需求会有进一步的提升。中国有广阔的动漫市场，各地动漫产业发展计划的制订更是如火如荼，纷纷打造自己的“动漫之都”。北京开始着力打造国际一流的动漫产业中心；上海、广州、福州已初步形成以网络游戏、动画、手机游戏、单机游戏和与游戏相关的产业链。这一切都直接导致了国产动漫市场的上位。

2016 年暑假期间，国产原创动漫《大鱼海棠》上映后累计票房达 5.65 亿元。一部国产动漫取得如此骄人业绩，让中国动漫界人士深感扬眉吐气。





大鱼海棠

漫画游戏制作成动画片这一措施，对漫画作品的知名度和销售额所造成的影响是很大的。在日本，把漫画编辑成小说的案例也在增多。日本的一些出版社也开始着手于漫画、小说、动画片游戏等媒体混合体的项目，而且逐步发展成为一种新型的宣传手段。中国漫画也开始以动漫、电影、网络电子书等形式多渠道 发展。

在中国最值得一提的是，中国国际动漫节自 2005 年起每年 4 月 28 日至 5 月 3 日在杭州举行。

动漫节以“动漫的盛会、人民的节日”为宗旨，以“专业化、国际化、产业化、品牌化”为目标，以“动漫我的城市，动漫我的生活”为主题，内容包括会展、论坛、大赛、活动四大板块等 20 多个品牌项目。




中国国际动漫节

美国最具实力的动漫集团迪士尼、梦工场，日本最大的漫画出版集团集英社，以及来自法国、俄罗斯、乌克兰、克罗地亚、加拿大、韩国等 10 余个国家的知名动画节机构代表，中央电视台、广州奥飞动漫、深圳环球数码等国内著名基地和企业，中国美院、北京电影学院、中国传媒大学等著名高校都是动漫节的常客。

02

第2章　必备工具——数位板的购买和安装

学习提示

数码绘图板（Graphics tablet 或 Digitizer，中文又叫作数位板或电绘板）是一种使用电磁技术的电脑周边输入装置，它的使用方式是以专用的电磁笔在数码板表面的工作区上书写。电磁笔可发出特定频率的电磁信号，数码板内部具有微控制器及二维的天线阵列，微控制器依序扫描天线板的 X 轴及 Y 轴，然后根据信号的大小计算出笔的绝对坐标，并将每秒约 100 ～ 200 组的坐标数据传送到电脑。

本章重点

- 了解数位板
- 数位板的功能特色
- 购买数位板的注意事项
- 连接与安装数位板
- 数位板的使用和保养






2.1　了解数位板

数位板，又名绘图板、绘画板、手绘板，等等，由一块板子和一支压感笔组成，它和手写板等非常规的输入产品类似，都针对一定的使用群体。与手写板不同的是，数位板主要是针对设计人员而研发的，做绘画创作用。我们在电影中常见的逼真画面和栩栩如生的人物，就是通过数位板一笔一笔画出来的。



数位板

数位板的绘画功能，是键盘和手写板无法媲美的。

数位板同键盘、鼠标、手写板一样，都是电脑输入设备。如果电脑没有配置数位板，那在绘画创作时会很不方便，电脑将无法感应作画者用笔的轻重，所有的线条将没有粗细之分。随着科学技术的发展，数位板作为一种绘画方向的输入工具，已经成为鼠标和键盘等输入工具的有益补充，其应用范围也从二维作画向 3D 绘图、3D 雕刻等方向不断拓展。

世界上最大的数位板生产厂商是 Wacom 公司。除了 Wacom 以外，国内还有绘王、友基、汉王等国产品牌。《泰坦尼克号》和《魅影危机》（星球大战前传）影片中一些逼真的画面和栩栩如生的人物，都是通过数位板辅助制作出来的。随着数位板技术和应用的不断成熟，越来越多的电影电视剧都使用数位板来进行辅助制作。

数位板多为专业人员使用，但近年来的漫画潮流大多在 11 ～ 17 岁的少年儿童中发展，所以各大厂家也趁着这股潮流，研制出了价格低廉的数位板，使得数位板变得更受青睐。数位板的操作方法非常简单，但要注意压感笔的笔头在不用时不要碰到任何物体，小心放置。数位板作图的好坏取决于制作动漫的软件，SAI 这个软件的线条非常直，颜色可以自行调制，是一款非常好用的绘图软件。它可以做出水墨画、水彩画、蜡笔、油漆等各种画质。



水墨画



水彩画

数位板硬件上采用的是电磁式感应原理，在光标定位及移动过程中，完全是通过电磁感应来完成的。

数位板的板子内有一块电路板，上面有横竖均衡排列的线条，将数位板切割成一定数量的正方形，板面上方产生均衡的纵横交错的磁场。笔尖在数位板上移动的时候，通过切割磁场从而产生电信号；通过多点定位，数位板芯片就可以精确地确定数位板笔尖的位置。因此，数位板光标在移动过程中笔不需要接触数位板，感应高度一般为 15mm。

有电池的电磁笔和无电池的电磁笔有一定区别。有电池的笔本身可以释放出一定的磁场，而无电池的笔则需要反射数位板产生的磁场。而压感产生于笔中的压力电阻，压感通过磁场信号反馈到数位板上。

2.2 数位板的功能特色

数位板除了可以让你找回拿着笔在纸上画画的感觉外，它还能做很多意想不到的事情。它可以模拟各种各样的画笔，如模拟最常见的毛笔，用力大能画很粗的线条，用力很轻则可以画出很细很淡的线条；也可以模拟喷枪，用力能喷出更多的墨和喷到更大的范围，也可以根据笔倾斜的角度喷出扇形等效果。



笔触效果

除了模拟传统的各种画笔效果外，还可以利用电脑的优势，做出传统工具无法实现的效果，例如根据压力大小进行图案的贴图绘画，只需要轻轻几笔就能很容易地绘出一片开满大小形状各异的鲜花的芳草地。

好的硬件需要好的软件支持，数位板作为一种硬件输入工具，结合 Painter、Photoshop、SAI 等绘图软件，可以创作出各种风格的作品，如油画、水彩画、素描等。用数位板和压感笔，结合 Painter 软件能模拟 400 多种笔触，还可以自己定义，自制画笔。

2.3 购买数位板的注意事项

上一节了解了数位板的基本知识，接下来介绍购买数位板要注意的事项。

2.3.1 压感笔

压感笔是配合数位板使用的专用笔，形状与一般笔没有太大差异，笔芯纯白色居多，但不能和一般笔一样写字，仅限于在数位板上使用。没有压感笔的数位板就只是块板子。下面介绍压感笔的区别与选择。

市面上有不少压感笔产品，大部分要连接电缆或者需要电池供电，而 Wacom 的压感笔都不需要。下面了解这三者在实际使用中有什么不同。

（1）有线压感笔无须考虑购买，在使用有线笔时线的牵扯会使绘画进行困难。

（2）使用电池的笔，每隔一段时间就要换电池。不算多出的成本，剩余电量的不同也会影响笔的感应效果。最关键的问题是：电池的存在影响了笔的重心，使用时手感十分别扭。

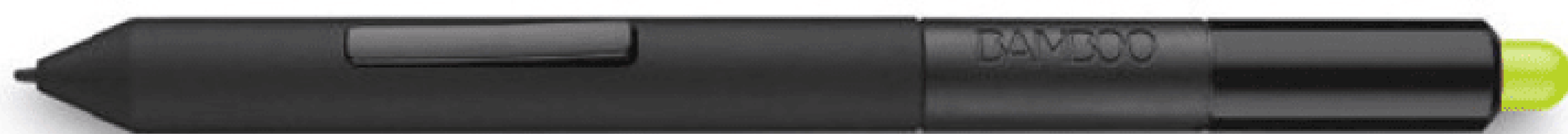


有线压感笔



带电池的压感笔

（3）Wacom 向来注重压感笔的开发，独创无须导线的设计和电磁感应的读取方式，从根本上讲是为了永久、稳定的手感，这点对用户来说至关重要。



Wacom 压感笔

2.3.2 高感应速度和敏锐压感

感应速度也是绘画应用中一个关键要素，有些产品往往只标压感级别而不标感应速度，这就是在迷惑不知情者。一些数位板产品在使用时会产生断线、折线等现象，这一般是笔的感应速度达不到手的运动速度造成的。感应速度一般用 pps（point per second）来标称。例如影拓 2，高达 200pps 的感应速度，基本可以应付所有人的绘画笔速，而不会出现断线或折线问题。当然，感应速度也需要完善的驱动程序来匹配，才能综合体现效果。

压感（压力感应），顾名思义，就是用来识别绘画时手给予接触表面压力程度的指标，一般用级来表示，级越高，对压力的分辨力就越高，所画的笔触就越能表现细腻的手感。一般来说，512 级的压感已经可以应付大部分的需要，影拓系列更用了 1024 级压感，可以表现更多的绘画细节。

要注意的是，某些产品的指标数值一样，不等于东西就一样，厂商的制造工艺也至关重要。压敏元件本身非常敏感，要求产品在模具、做工上都非常考究，才能达到设计时的压感要求。曾经有过一些做工一般的压感笔产品，标称不低，可甚至连条线画出来都发抖。只有仔细观察产品的做工，实际试试笔的反应速度和灵敏度，多比较，才能真正感受到压感笔之间的不同。

2.3.3 软件兼容性

既然是主要用于电脑绘图，良好的软件兼容性是必备的条件，例如苹果系列操作系统、Windows 系列操作系统等。

如果离开软件的支持，硬件就成了摆设。目前，基本上所有支持数位板技术的软件产品都支持 Wacom 数位板；而且作为推荐硬件，很多软件在设计时就是在用 Wacom 的产品和技术做测试，例如 Photoshop、SAI、Painter 等。

2.3.4 数位板有哪些品牌

现在了解一下数位板的品牌。在中国地区销售的数位板品牌有 Wacom(影拓)、友基、Genius(凡拓) 以及汉王等。

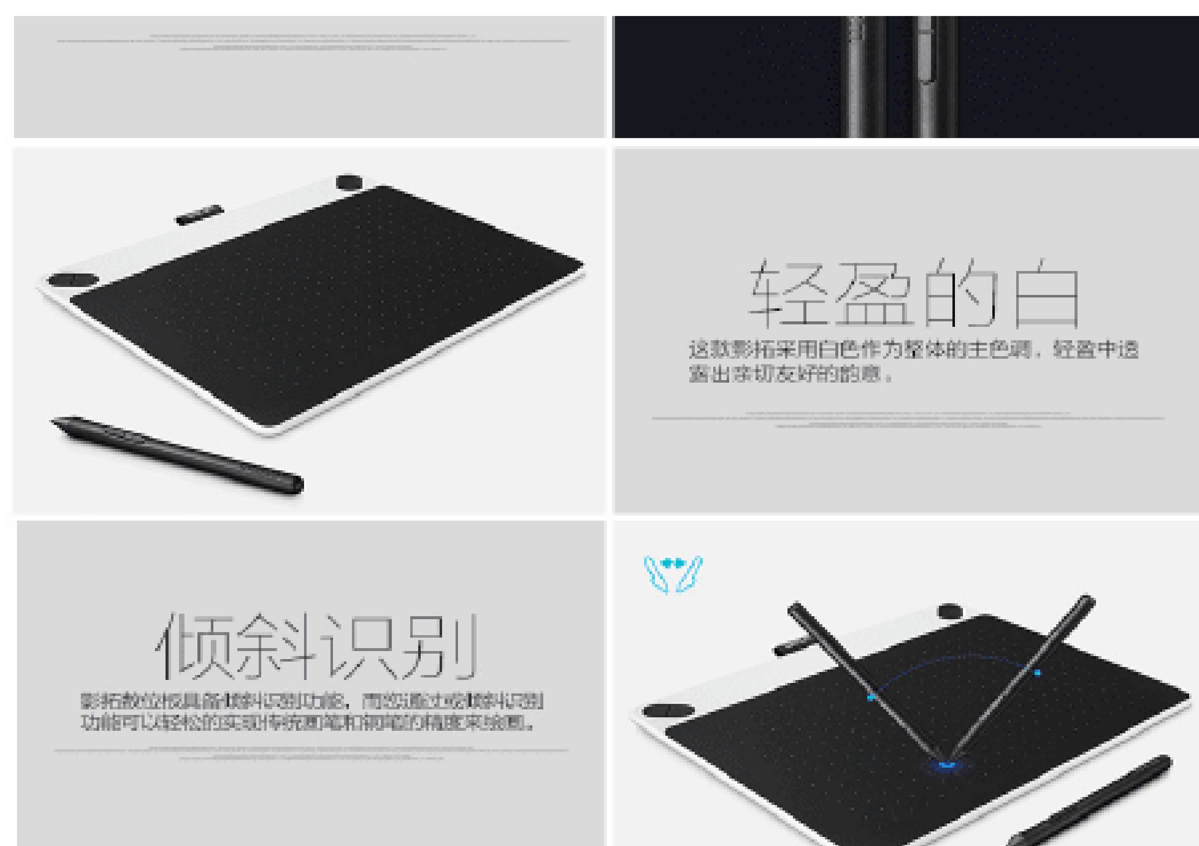
1．Wacom 数位板

Wacom(影拓)是一家全球顶尖的用户界面产品生产商,其产品不仅在电脑辅助CAD设计、DTP、CG 等领域占据着支配地位，更已成为业界最高技术与最新潮流的引领者。Wacom 数位板在业界保持着连续 10 年 60% 以上市场占有率的优势，Wacom 的数位板和数位屏产品更被广泛应用于电脑绘画、游戏制作、电影特技、工业设计等多个电脑辅助设计领域，不断满足用户的全新需求。

Wacom 目前在售的数位板有两个系列，一个是影拓系列，一个是影拓 PRO 系列。

（1）影拓系列产品是比较大众型的产品，代替以前的 Bamboo 三代的产品，主要适用于刚刚入门的绘画初学者，绘画的爱好者，有 CG 绘画、照片编辑等创作要求的学生。

（2）影拓PRO系列代替的是影拓五代系列。一般适用于CG相关公司企业、CG相关院校、CG相关学生、CG相关从业者、专业级别的CG爱好者等。



影拓系列产品



影拓PRO系列产品

2．友基数位板

友基科技是一家拥有国际先进水平的专业图形数字化产品企业，是中国最早从事先进手写数字化产品的研发、生产和服务的高科技企业之一。自1998年成立以来，它以成熟的产品性能和可靠的产品质量，在世界各地满足着数字绘画创作者和多媒体数字化教学的需要。

友基科技旗下共拥有Rainbow、漫影和绘影三大数位板子品牌，分别针对细分市场推出了数十款产品。同时，友基科技利用自身的尖端技术，推出了手绘电脑一体机、液晶书写屏、数位签名屏等高端行业产品。友基科技所研发和制造的数位输入产品，为创意人群将源源不断的灵感转变为数字化图形提供了最为便捷的平台。



液晶书写屏



数位签名屏

友基科技主要包括位于中国台湾的友基科技研发中心、深圳友基研发制造基地、广州友基营销服务中心三大部分。同时，友基科技也与世界各地的高科技研发团队保持密切合作，进行数位输入核心技术的研发，为诸多国际著名品牌提供产品合作服务。世界五百强企业的日本BROTHER公司便是友基的长期合作对象之一。

3．Genius数位板

Genius（凡拓）拥有强大的技术研发队伍，拥有专利权、著作权和商标权共433件。

Genius在1993年、1995年相继获得ISO-9001、ISO-9002国际品质认证后，于1996年

率先取得 ISO-14001 绿色环保认证，充分体现出 Genius 一直秉承的绿色研究、设计、制造、行销的经营理念。Genius 产品在国际上屡获大奖，如 CHIP 杂志、Best Choice、Test Winner、DOS/V 最佳评比、英国 PC GUIDE 六颗星最高评价、BYTE 杂志评选最佳产品、优良商标佳作等。在这个读图时代，绘图板大行其道，拥有强大技术背景的世界知名电脑外设品牌 Genius 也不甘示弱，看准时机，锐意进军绘图板市场，以“凡拓”为品牌，意欲打造全新的绘图板版图。

2010 年，Genius 推出了 M508W 无线绘图板，这是 2.4GHz 双无线多媒体专业绘图板，传输距离 10m；凡拓 M406 无源无线绘图板（笔不带电池），成为台湾技术体系最新推出无源无线的绘图板品牌；凡拓 1910T 二维手绘数位屏一体机，更是业界杰作，为全球首创、首款手绘数位屏一体机，在数位屏领域取得了划时代的进步。



无线绘图板



无源无线的绘图板

4．汉王数位板

国内文化创意产业龙头企业汉王科技，提供具有较低价格的数位板产品。汉王绘图板采用获国内外专利的无线无源设计，绘画笔无须电池，创作不受羁绊。其最新研发的微压技术，带来使用上的重大突破，能敏锐地感受到用笔的力度，只需轻轻一画，线条如行云流水，感觉如同在纸上绘画。

创艺大师的 1024 级压感、5080lpi 的分辨率、200PPS 的读取速度，均为业界极高值，绘画手感细腻流畅，纤毫毕现，可真正与使用者融为一体。并能完美支持各类软件，如 Photoshop、Painter、Flash、Maya 等，不仅能模拟真实笔绘，还能完成真实绘画所不能达到的效果，让灵感随手而至。

汉王推出了一款世界领先的数位板产品——“双无线”创艺高手＋ 0604 数位板。所谓双无线，就是绘画板和电脑之间没有连线，笔和绘画板之间也没有连线。对于老师授课，还有喜欢自由作画的人，可以把板子随意拿到任何地方作画或者授课。此产品荣获科技部颁发的“自主创新技术奖”，在数位板领域可以说是一个划时代的进步。





汉王数位板

汉王制造已成为目前全球最大的绘画板生产基地，是环渤海地区最具有影响力的精细加工和高科技电子产品生产基地之一。

汉王数位板产品有 5 个系列：创艺掌门系列、创艺大师系列、创艺高手系列、创艺新星系列以及创艺宝贝系列。

2.3.5 影拓系列的产品特点

1．面积

由于 Wacom 数位板使用的是绝对坐标定位技术，将屏幕上的点区域与数位板的输入区域精确地进行定位。数位板的有效输入面积越大，绘画的空间更多、动作越自然；画细节时，数位板的面积越大，单位面积上能够用来控制一个区域的识别点就越多，笔触也就能体现得越细腻；此外就是手感，在采用绝对坐标的模式下，如果数位输入设备的面积与屏幕大小相差很多，那实际手画的大小与屏幕上看到的大小会有很大差距。

理论上，与屏幕等大的输入面积应该比较理想。对于一般的 17 英寸显示器来说，输入面积大约是一张 A4 纸的大小，恰好是影拓 2 代 9×12in 这款的面积；Wacom 在销售这款产品的时候，特意加带一个电磁 4D 鼠标，提高了该款产品的性价比。

在产品配件中有注明，影拓 2 产品的附件中，9×12in 这款自身带有一个 4D 鼠标，其零售价格在 700 元左右，所以 9×12in 和 12×12in 仍然存在着比较明显的价格差。12×12in 与 12×18in 两款产品意味着更大的输入面积，尤其是在双工具操作的时候，更大的面积带来更多的自由。12×12in 的输入面积意味着你拥有了长宽都为 A4 纸长度的一个方形绘画区域，同时也带来了更高输入面积与展现想象力的空间，这种挥洒自如的绘画感觉自然是小面积的数位板无法替代的。

2．识别技术

就压力感来说，影拓 2 的 1024 级比非凡的 512 级更精确，单凭感觉不会相差太多；读取速度方面，影拓 2 为了支持更大的输入面积，将读取速度提高到了 200pps，即使在板子上做快速涂抹等动作，也一样可以轻松表现。

影拓 2 加入了笔倾斜识别和角度识别技术。倾斜识别是指识别笔与板子的夹角的技术，角度识别则探测笔尖在水平面上的方向。综合这两种技术，就可以轻松表现喷笔的方向、喷嘴角度以及各种笔（刷）的顺峰行笔、侧峰行笔乃至逆峰行笔的不同了，这在刷形笔和刮刀类的笔触上都有很丰富的表现。

3．扩展性

影拓 2 的可扩展产品非常丰富。Wacom 设计了喷枪笔、墨水笔、描画笔、2D 鼠标、4D 鼠标、十字定位鼠标等专门工具，能够满足 CAD 绘图、电脑手绘、3D 制作等高级应用领域不同的特殊需要。

2.4　连接与安装数位板

选择好数位板后，下面开始介绍数位板的连接与安装。在安装数位板驱动前，如果电脑安装有其他数位板的驱动，请将其卸载后再进行安装。

2.4.1　连接数位板

将数位板的 USB 插口插入计算机，系统会提示找到新硬件，并自动安装一个系统驱动，数位板就可以当作普通鼠标使用了，此时没有压感。如果不能当作普通鼠标使用，那可能是操作系统或 USB 设备驱动程序有问题，需要重新安装系统或驱动程序。

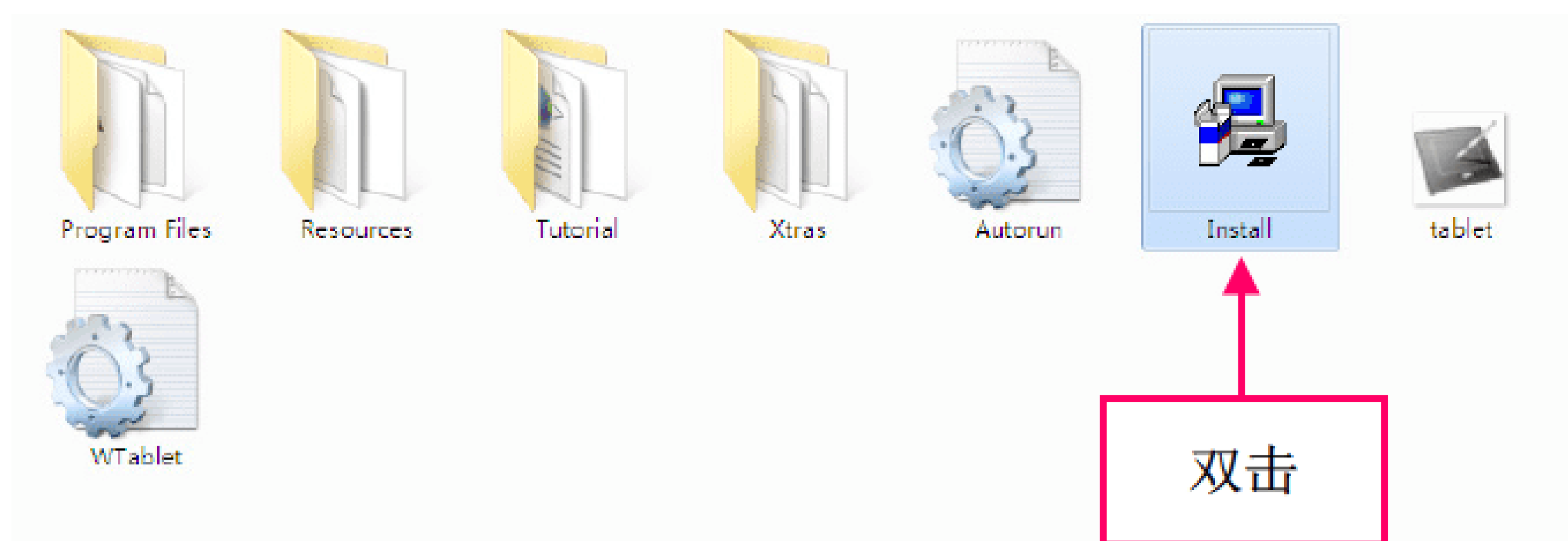


插入 USB 插口

2.4.2　实战——安装数位板驱动

数位板连接电脑后，需要安装驱动，才能使绘制的线条有粗细轻重之分。下面介绍怎样安装驱动。

步骤 01　将数位板自带的驱动光盘在电脑中打开，双击 Install 驱动程序（或者在 Wacom 网站下载最新版本的驱动程序）。



双击 Install 驱动程序

步骤 02　执行上述操作后，❶弹出 BAMBOO ONE 对话框，❷在对话框中单击“安装”按钮。



BAMBOO ONE 对话框

步骤 03　执行上述操作后，❶进入“数位板连接”界面，将数位板的 UBS 插口插入电脑（有些数位板可以在安装前插入 USB 插口），❷单击“继续”按钮。



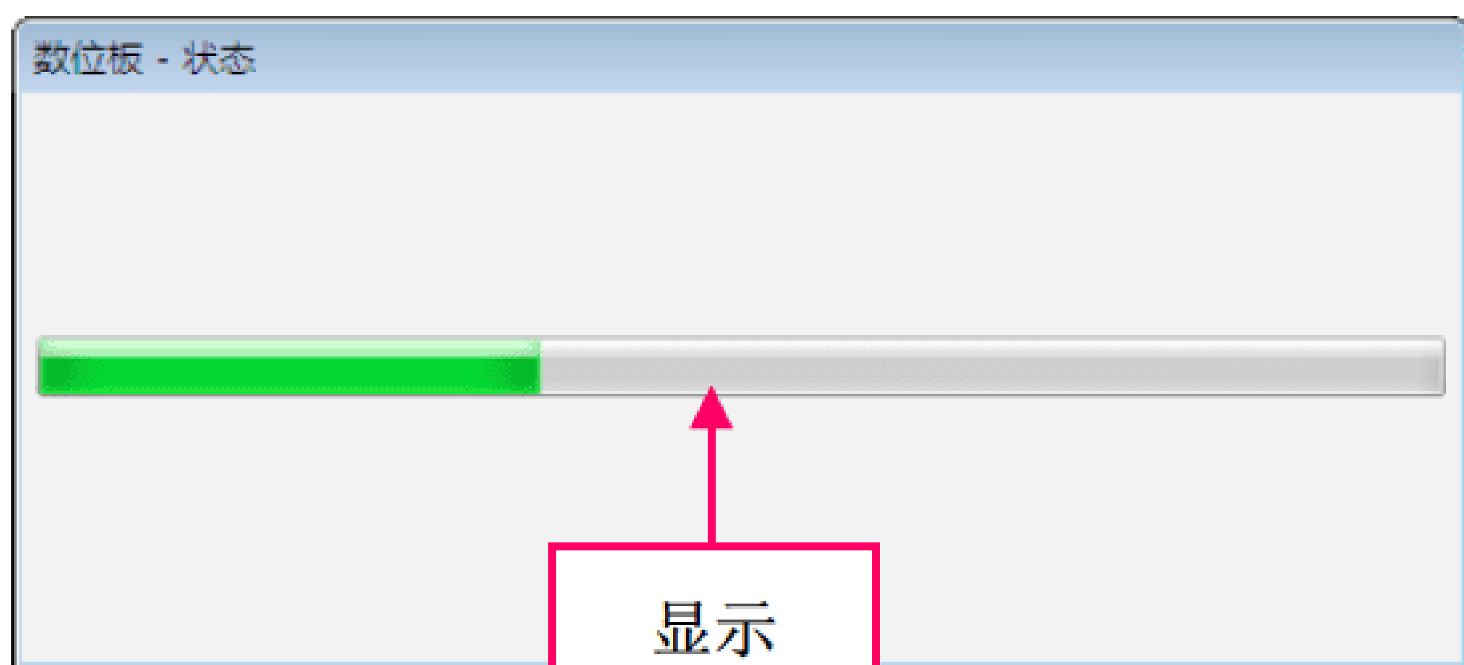
单击“继续”按钮

步骤 04 执行上述操作后，安装程序将自动进入“正在载入程序”界面。



“正在载入程序”界面

步骤 06 执行上述操作后，系统会自动安装软件并显示安装进度。



显示安装进度

步骤 08 ❶进入“在线注册”界面，❷单击“在线注册”按钮，进入教程界面（如果不需要阅读教程，可以单击界面右上角按钮关闭界面）。



单击“在线注册”按钮

步骤 05 稍等片刻后，❶弹出“数位板-许可协议”界面，❷单击“接受”按钮。



单击“接受”按钮

步骤 07 ❶在弹出的“安装数位板”对话框中，❷提示此次安装完成，❸然后单击“确定”按钮。



单击“确定”按钮

步骤 09 执行上述操作后，进入“欢迎阅读 Wacom Bamboo 教程”界面。



“欢迎阅读 Wacom Bamboo 教程”界面

步骤 10　播放一段教程后，弹出“继续…”对话框，单击键盘上的空格键，继续阅读教程。阅读结束后，单击右上角的☒按钮即可关闭界面。



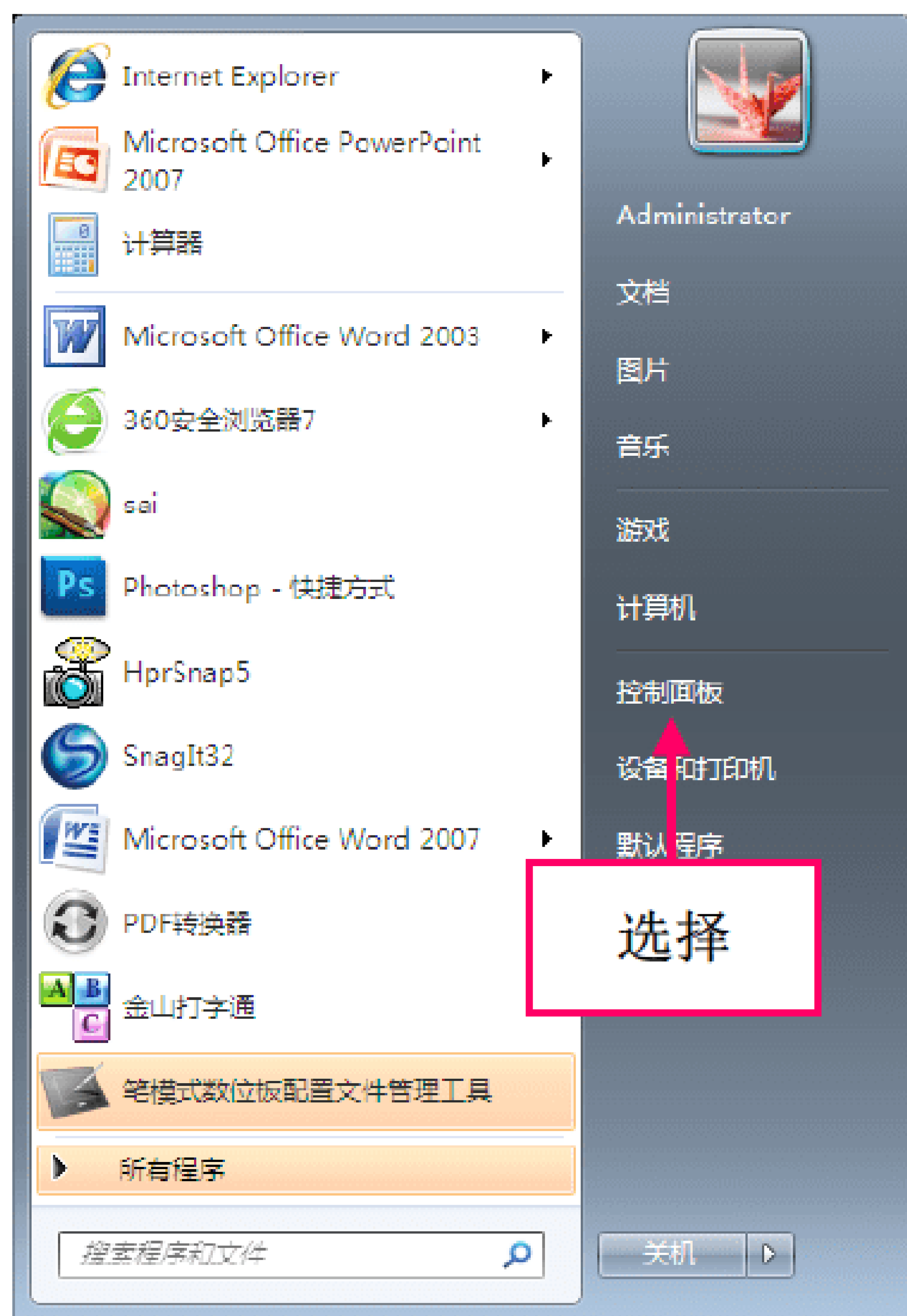
单击☒按钮

2.4.3　实战——设置数位板参数

在使用数位板绘画过程中，如果笔触不是很顺畅，可以对数位板的参数进行修改。下面介绍数位板参数的设置方法。

步骤 01　单击电脑中的“开始”按钮，弹出程序列表，选择“控制面板”选项。

步骤 02　打开“控制面板”窗口，单击“Wacom 数位板属性”图标。

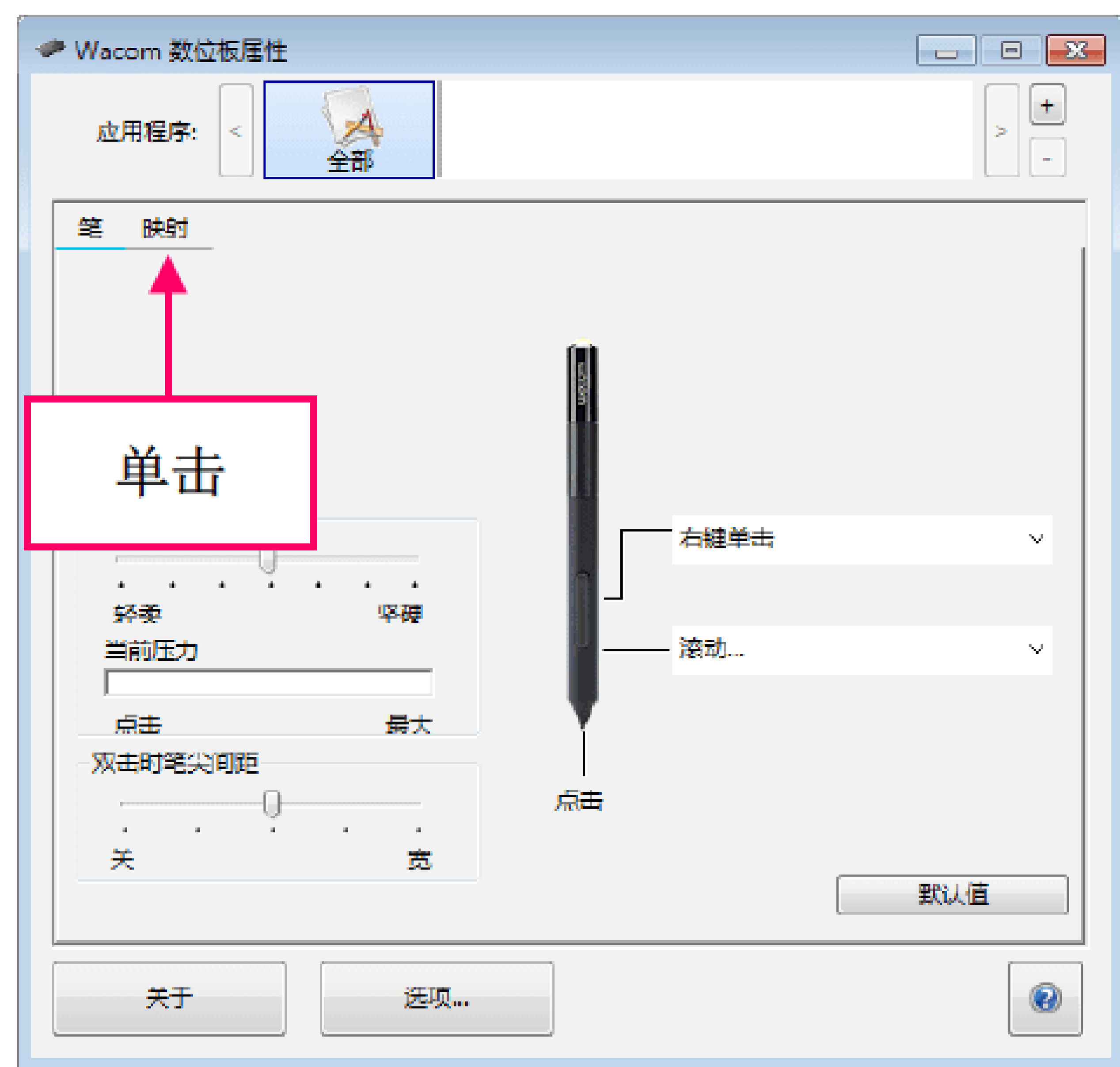




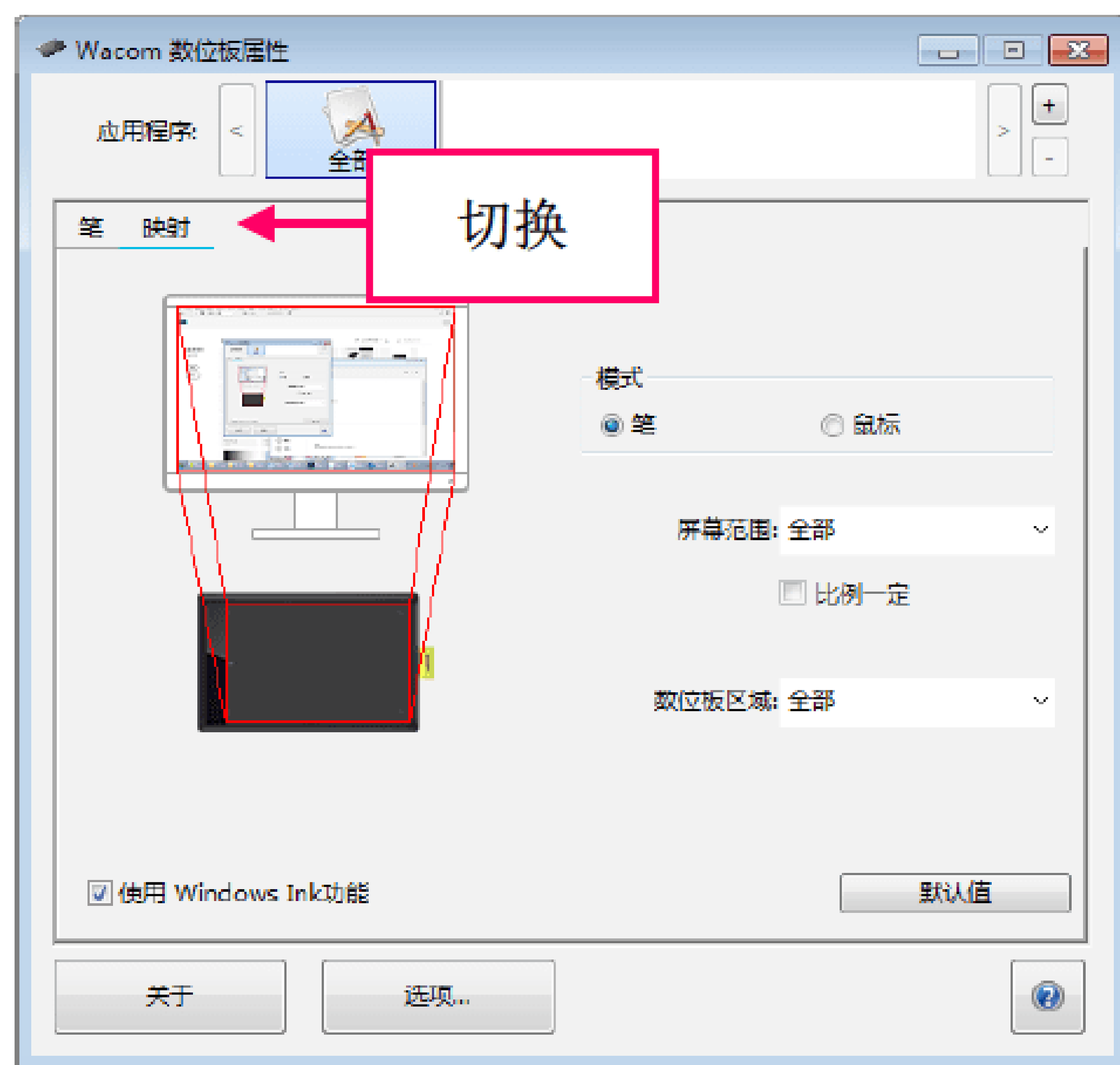
选择“控制面板”选项　　单击“Wacom 数位板属性”图标

步骤 03　弹出“Wacom 数位板属性”对话框，在其中可以对数位笔的参数进行设置，如压感笔上按钮的设置、笔尖感应的选择等，单击“映射”按钮。

步骤 04　切换至“映射”面板，在其中可以对数位板的细节参数进行设置，如屏幕范围、缩放比例、数位板区域等。

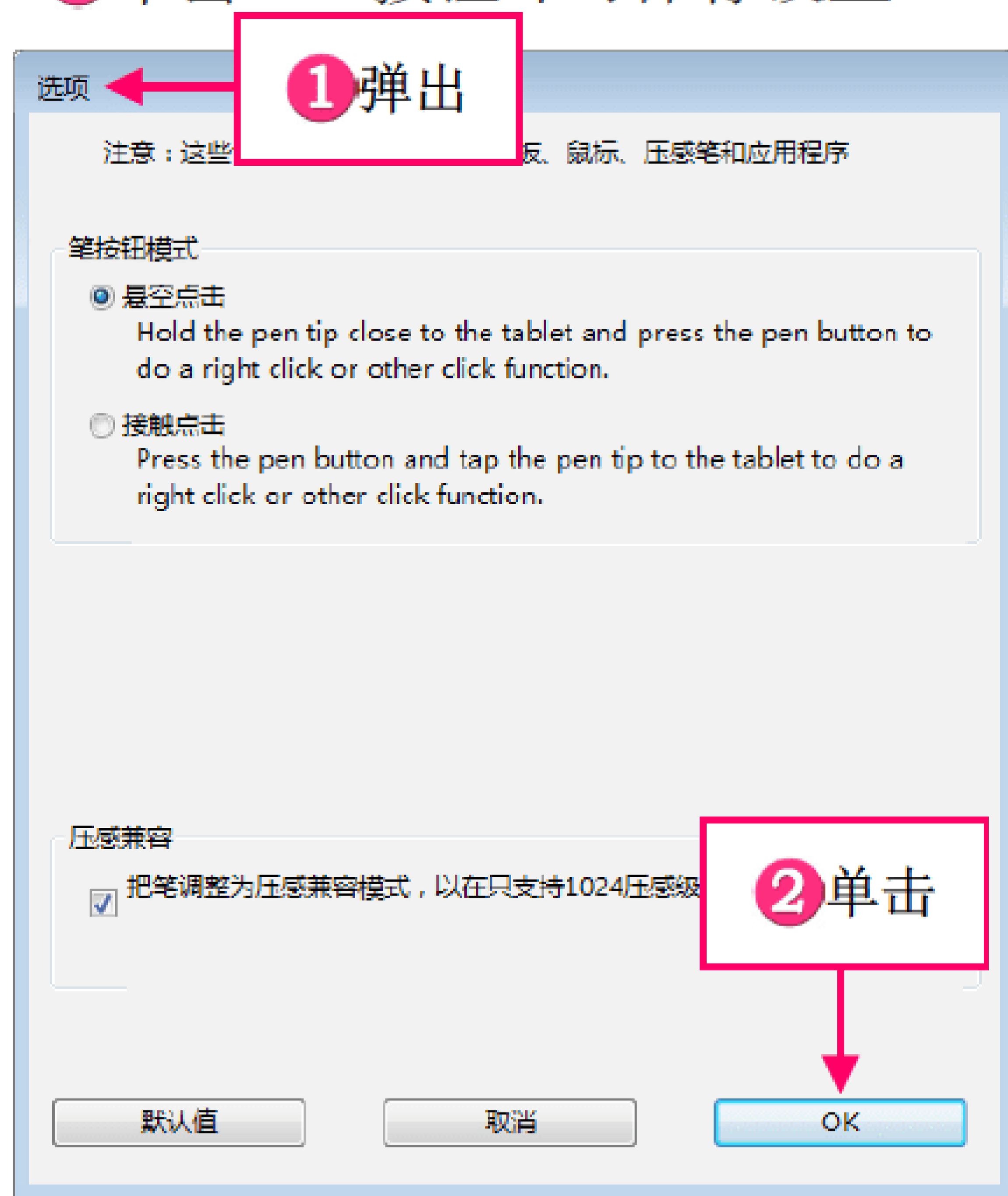


“Wacom 数位板属性”对话框



“映射”面板

步骤 05 回到“笔”面板，单击“选项”按钮，即可❶弹出“选项”对话框，在其中可以选择数位笔的点击方式，❷单击 OK 按钮即可保存设置。



“选项”对话框

2.5 数位板的使用和保养

安装数位板驱动后，即可打开绘图软件，如 Photoshop、SAI，直接使用数位板绘制漫画。数位板的使用寿命，正常频率的使用下一般是 3 ～ 4 年，某些老型号的产品甚至可以长达 7 ～ 8 年。下面介绍一些使用窍门和保护方法，使数位板的使用寿命更长。

2.5.1 笔尖的正确保护

常见的“保护笔尖”的做法，就是给笔尖套上塑料帽之类的东西。这样看似保护了笔尖，但一方面可能会损坏板子上的塑料膜，另一方面会使压感笔内的机械结构受力不正常，容易缩短笔的寿命，反而得不偿失。

2.5.2 板子打滑的解决方法

从纸绘过渡到数位板绘画的朋友恐怕会感觉数位板的塑料膜过于光滑，描线的时候容易产生微弱的颤抖。

此时，可以采用一些方法来使数位板面变得粗糙一些，可以把习惯用的绘画纸张铺在数位板的表面上使用。不过普通纸的表面都比较粗糙，长时间垫在板子上绘画，会加大磨损，缩短笔尖的寿命。

这里推荐两个其他选择：塑料压膜的杂志封面以及漫画专用稿纸。

塑料压膜的杂志封面对笔尖的磨损很小，需要细致的润色时推荐使用，缺点就是比较厚；漫画专用稿纸，推荐使用日、韩原产稿纸，只需要一张垫在数位板面上，画起来的手感可以模拟大部分纸面绘画，同时对笔尖的伤害也要比普通纸小，这种方式适用于在精确描线的情况下采用，因为这种纸有一定的摩擦力，可以让笔迹更容易控制。

2.5.3 数位板的保养

和所有硬件产品一样，最好的保养就是正确地使用。首先，要提醒那些用力比较大的朋友，平时尽量用适当的力量来作画。数位板对压力是很敏感的，保持良好的绘画力度控制，对维护数位笔的压感部件会有很大的帮助。下面介绍使用数位板时要注意的几点。

（1）数位板不要放置在靠近热源的地方，比如散热器、烤箱、火炉、微波炉或者其他产生热量的物品之上。

（2）不要将数位板置于潮湿空气或者有腐蚀性的化学物品中，远离水源，避免液体泼溅到产品上。如果进水，请立即切断电源，并尽快与公司服务中心联系进行清洗，避免遭受腐蚀，以降低损失。

（3）避免产品被摔、敲打、挤压、激烈震动，妥善保管好压感笔，因有类似陶瓷的磁感应元器件，易碎。

（4）妥善保护数位板的数据线，避免频繁弯折以及被宠物等撕咬，避免被数据线牵绊。不用时可以缠绕在数位板上，装入保护袋。

（5）请勿过于频繁插拔接口。数位板的 USB 接口允许热插拔，建议如果长时间不用（2 天以上）时再将数位板从电脑上拔下。

（6）尽量将数位板置于温度恒定的地方保存，剧烈的冷热交替会导致数位板贴膜起泡，影响使用。

（7）如有安装问题，可以请教在线客服，或者可以先尝试换一台电脑测试是否为数位板本身的问题。

（8）板面在通电的情况下会有一定的磁场辐射，不要将会影响磁场的金属或者手机等电子产品放在板面上。长期不用时应尽量避免一直通电。

03

第3章　新手入门——SAI 软件的常用操作

学习提示

SAI 是 Easy Paint Tool SAI 的简称，是专门做绘画的软件，许多功能较 Photoshop 更人性化，如可以任意旋转、翻转画布，缩放时反锯齿，以及手抖修正功能。SAI 可以模拟现实中的一些画笔效果，许多动画原画师和漫画者都在用这个软件。本章主要介绍 SAI 的操作界面及其功能。

本章重点

- SAI 软件的操作界面
- SAI 软件的基本操作
- SAI 图层的功能及其操作
- SAI 的“其他”功能

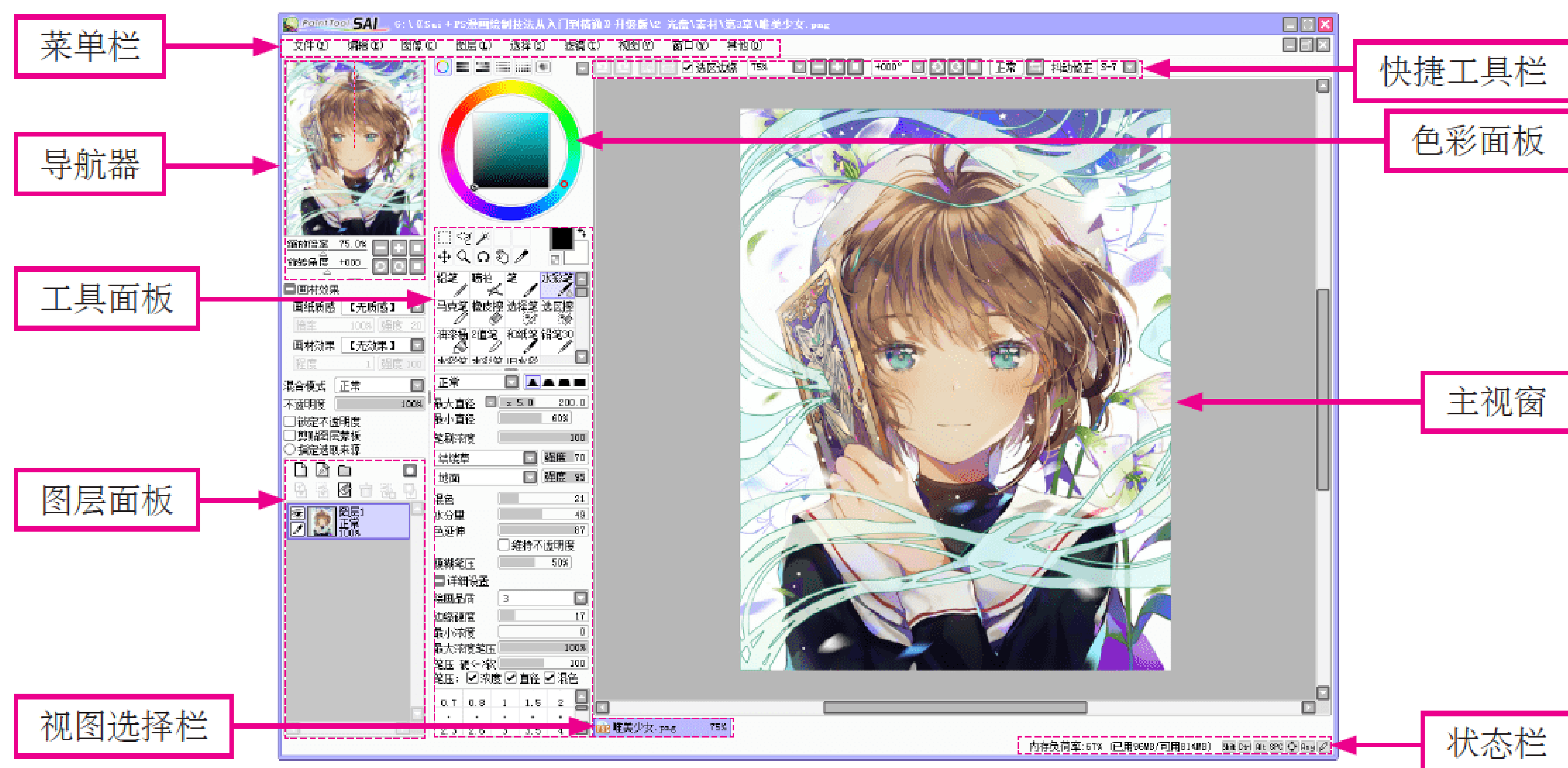




3.1　SAI 软件的操作界面

SAI 是来源于日本的绘画软件，结合了 Photoshop、Painter 的大部分功能。SAI 最大的特点是对电脑没有要求，只要能开机的电脑就能使用它，而且能针对日本画风的漫画进行优化以及精简，操作简单。

SAI 的工作界面由菜单栏、快捷工具栏、导航器、色彩面板、工具面板、图层面板、主视窗、视图选择栏和状态栏等 9 个部分组成。



工作界面

1．菜单栏

菜单栏中一共有 9 个菜单，包括“文件”“编辑”“图像”“图层”“选择”“滤镜”“视图”“窗口”和“其他”命令。

文件(F)　编辑(E)　图像(C)　图层(L)　选择(S)　滤镜(T)　视图(V)　窗口(W)　其他(O)

菜单栏

各菜单的基本功能介绍如下。

➢ 文件（F）：包含新建画布、打开文件、保存数据等与文件管理相关的项目。

➢ 编辑（E）：包含撤销、重做、复制、粘贴等基本的编辑功能。

➢ 图像（C）：在这里可以对画面的分辨率、尺寸、方向等进行设定，可以改变画布的大小。

➢ 图层（L）：包含对图层进行编辑的各种功能。其中的一部分功能在图层面板中有快捷按钮。

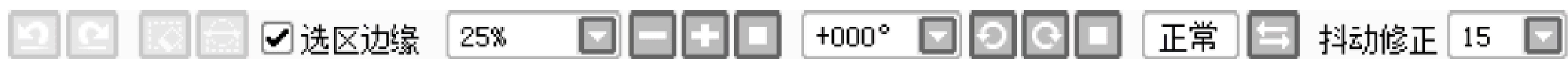
➢ 选择（S）：可对当前选中的区域进行操作。除了基本的取消、反转外，还可以扩大选区的像素。

➢ 滤镜（T）：可以对特定的图层、图层组或者选区进行色调调整。

➢ 视图（V）：包括旋转角度与大小缩放等，可以对视图进行各种功能的调节。
➢ 窗口（W）：可以进行与面板相关的设定，也可以使整个操作界面重新规划。
➢ 其他（O）：除了可以查阅使用帮助外，还能对工作环境与快捷键进行设置。

2. 快捷工具栏

快捷工具栏包括取消选择区域、选区反选、撤销、重做等使用比较频繁的功能。



快捷工具栏

快捷工具栏的基本功能如下。

➢ 撤销 / 重做：回到上一操作状态或者反之。
➢ ：对选择范围进行操作，左侧的按钮为取消选区，右侧的按钮为反转选区。
➢ 100% 缩放倍率：可以调节主视窗中画面的大小比例。
➢ +000° 旋转角度：可以设定画面的倾斜角度，单击按钮可复位。
➢ 视图反转：单击该按钮可以左右翻转画布，再次单击即可复位。
➢ 抖动修正 15 ：可以对手抖的自动修正程度进行设定。

3. 导航器

通过画面缩略图可以实时观察画面的整体情况，红色的线框表示主视窗中所显示的画布区域，可以通过移动方框改变显示区域。主视窗中的画面大小比例，可以通过、按钮进行调节，单击右侧的按钮可返回初始状态。通过旋转角度的滑块与按钮可以改变画面的倾斜角度，单击按钮即可返回初始状态。

4. 色彩面板

色彩面板用于选取绘画色彩，色彩的选择方法有 6 种，点击上方的图层可以隐藏 / 显示相应的窗口，用户还可以在这里保存常用的颜色。

5. 工具面板

工具面板包括有制作插画时必不可少的各种编辑工具与上色工具，每种工具都可以进行单独的详细设定。

➢ 固定工具：这里放置有 8 种固定的编辑工具。右侧为几个方块，分别显示的是前景色、背景色、透明色。

➢ 自定义工具：这里放置一些用于绘画与着色的画笔工具，用户不仅可以对已有的笔刷进行个性化设置，同时也可以添加新画笔。

➢ 工具参数：可以对各种工具进行详细设定。根据所选工具不同，具体的项目也会有一些不同。

6．图层面板

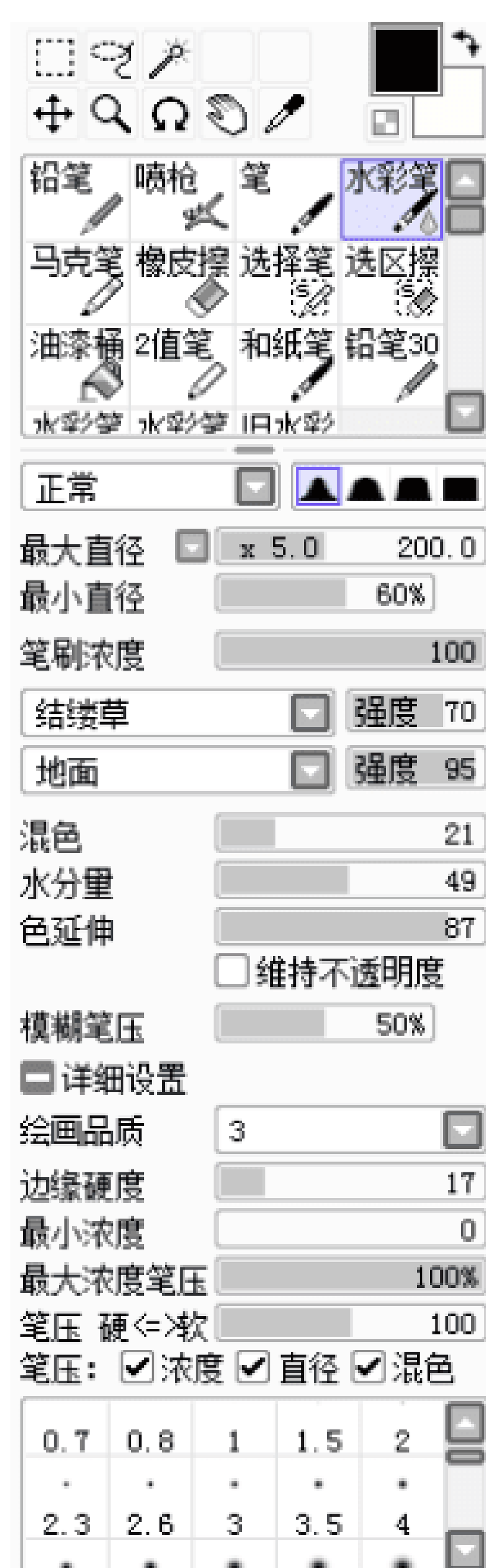
除了可以观察图层构成、创建图层、利用图层组进行管理外，还可以对各组图层进行详细设定。



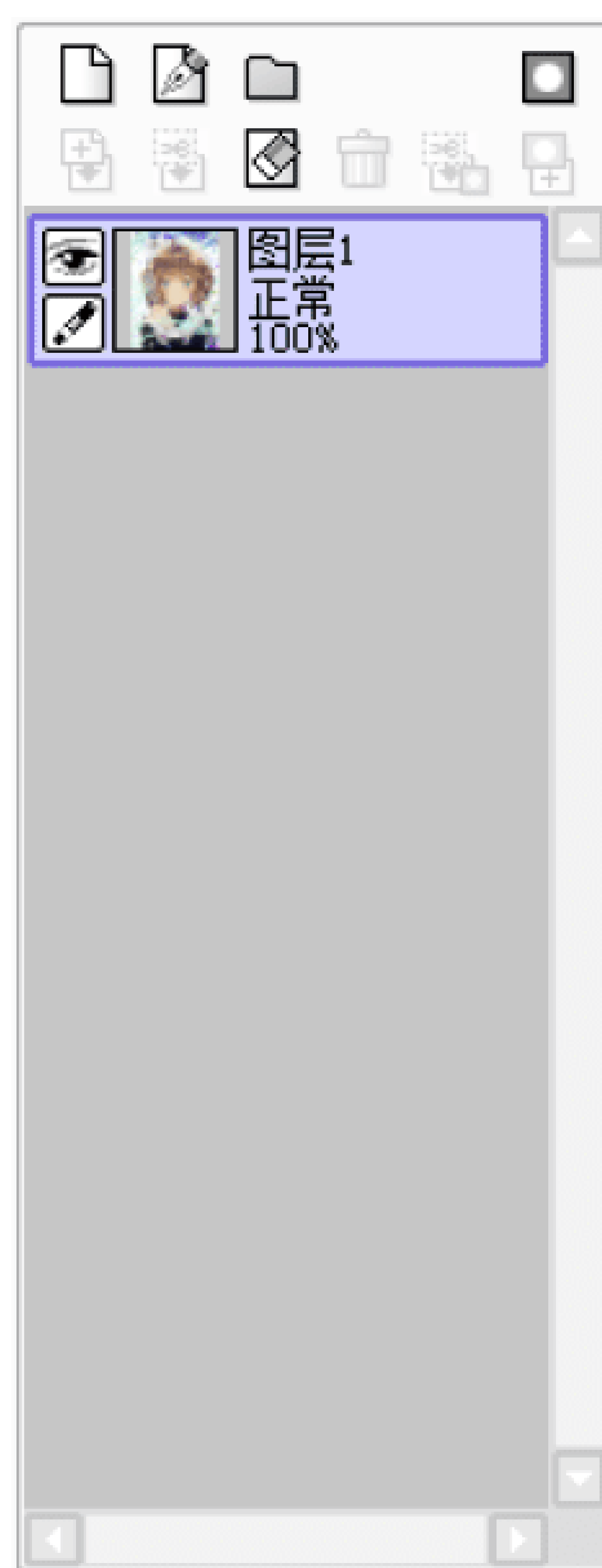
导航器



色彩面板



工具面板



图层面板

7．主视窗

主视窗是整个软件中最重要的一个区域，是用于制作图像的主要空间，是对图层进行着色的区域，所有与绘画有关的工作都是在这里进行的，可以通过快捷工具栏与视图菜单等来

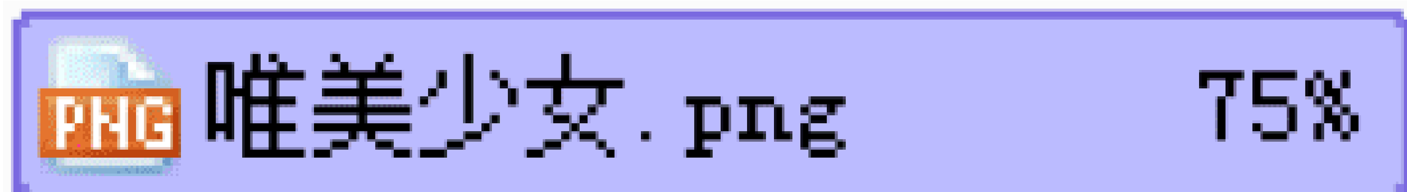
变更视窗的显示区域。拖动右侧与下方的滑块，可以移动画布的位置，当画布的面积比视窗大时，可以利用滑块将视窗移动到需要的位置。

8．视图选择栏

当同时打开多个文件时，可以在这里对不同的画布进行切换，当前正在使用的文件会以紫色表示。



主视窗



视图选择栏

9．状态栏

在这里可以看到电脑的CPU以及内存的使用负荷。在其右侧还会显示一些特殊按键的使用情况。

内存负荷率:65% (已用229MB/可用912MB) Shift Ctrl Alt SPC Any

状态栏

3.2　SAI软件的基本操作

上节介绍了SAI的界面，下面介绍SAI的基本操作，包括创建、打开与保存文件等。

3.2.1　创建与打开文件

1．实战——创建图像

SAI中创建新图像的方式有两种，一种是利用软件中预设的尺寸直接创建；另一种则是由用户指定宽度、高度、分辨率，创建一张自定大小的图像。下面具体介绍创建图像的方法。

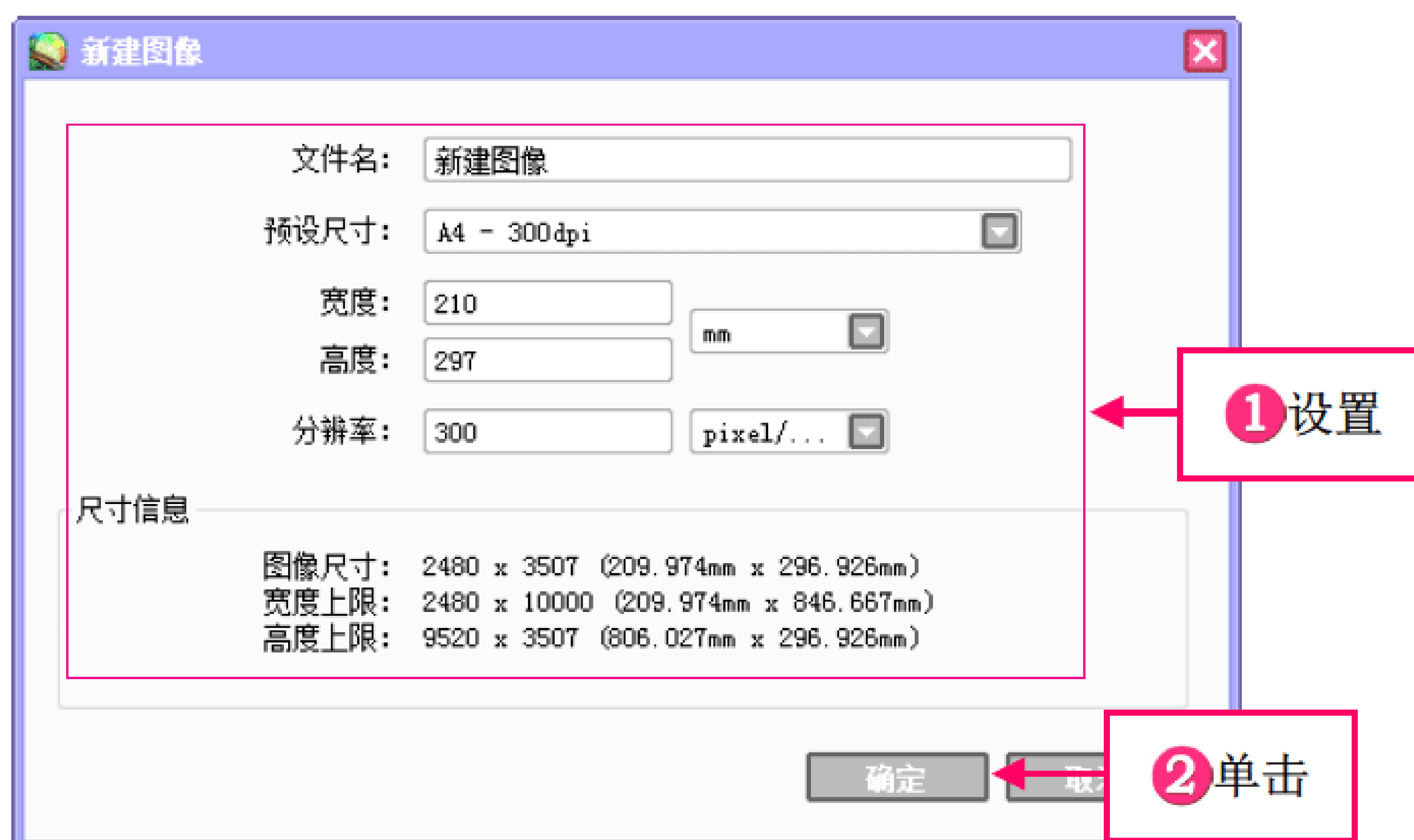
步骤 01　选择“文件”|“新建文件”命令。

步骤 02　执行上述操作后，即可弹出“新建图像”对话框；❶用户可以对图像的宽度、

高度、分辨率进行自由设定，也可以单击“预设尺寸”右侧的三角形下拉按钮，在弹出的列表中选择标准尺寸；❷单击“确定”按钮。

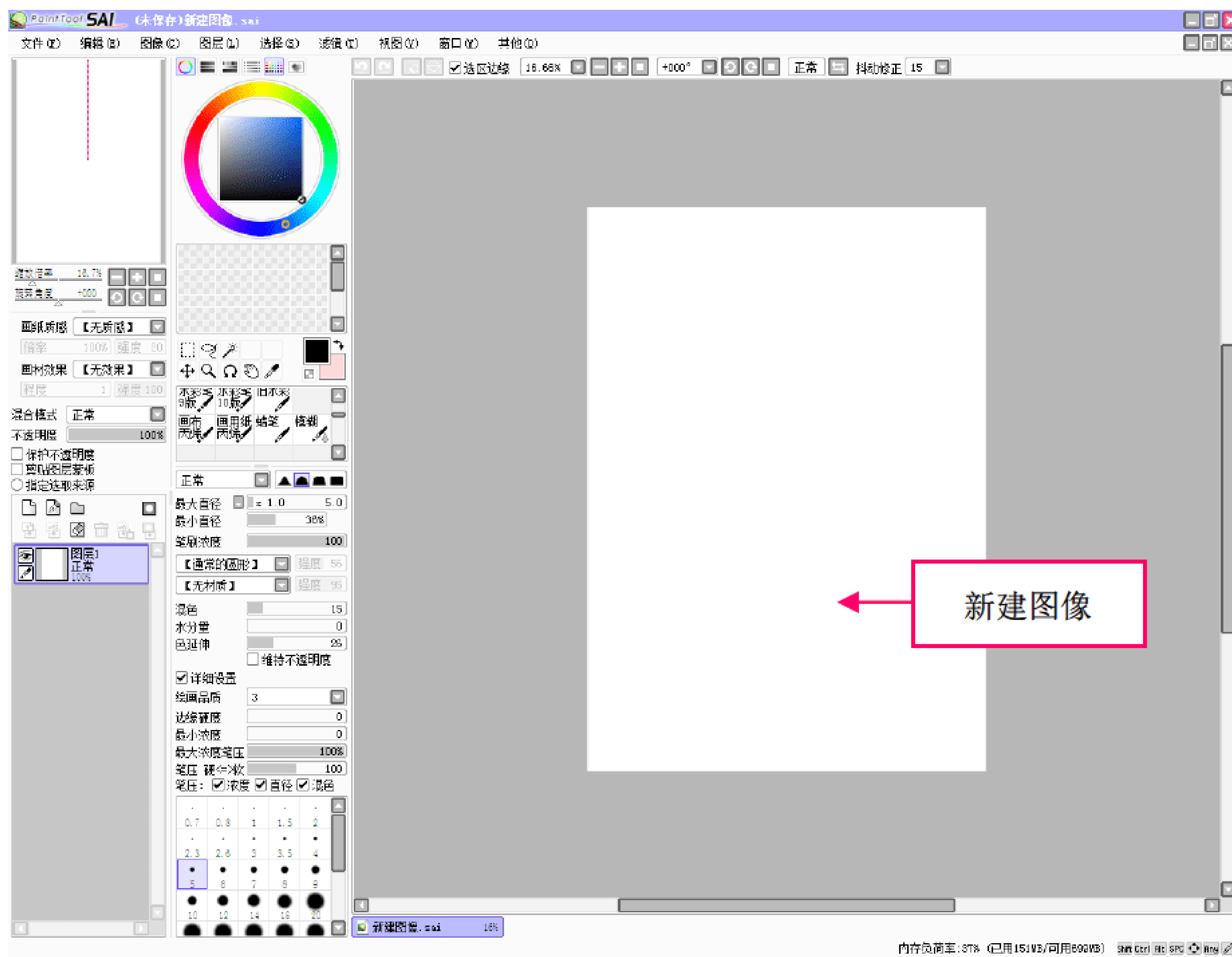


选择“新建文件”命令



单击“确定”按钮

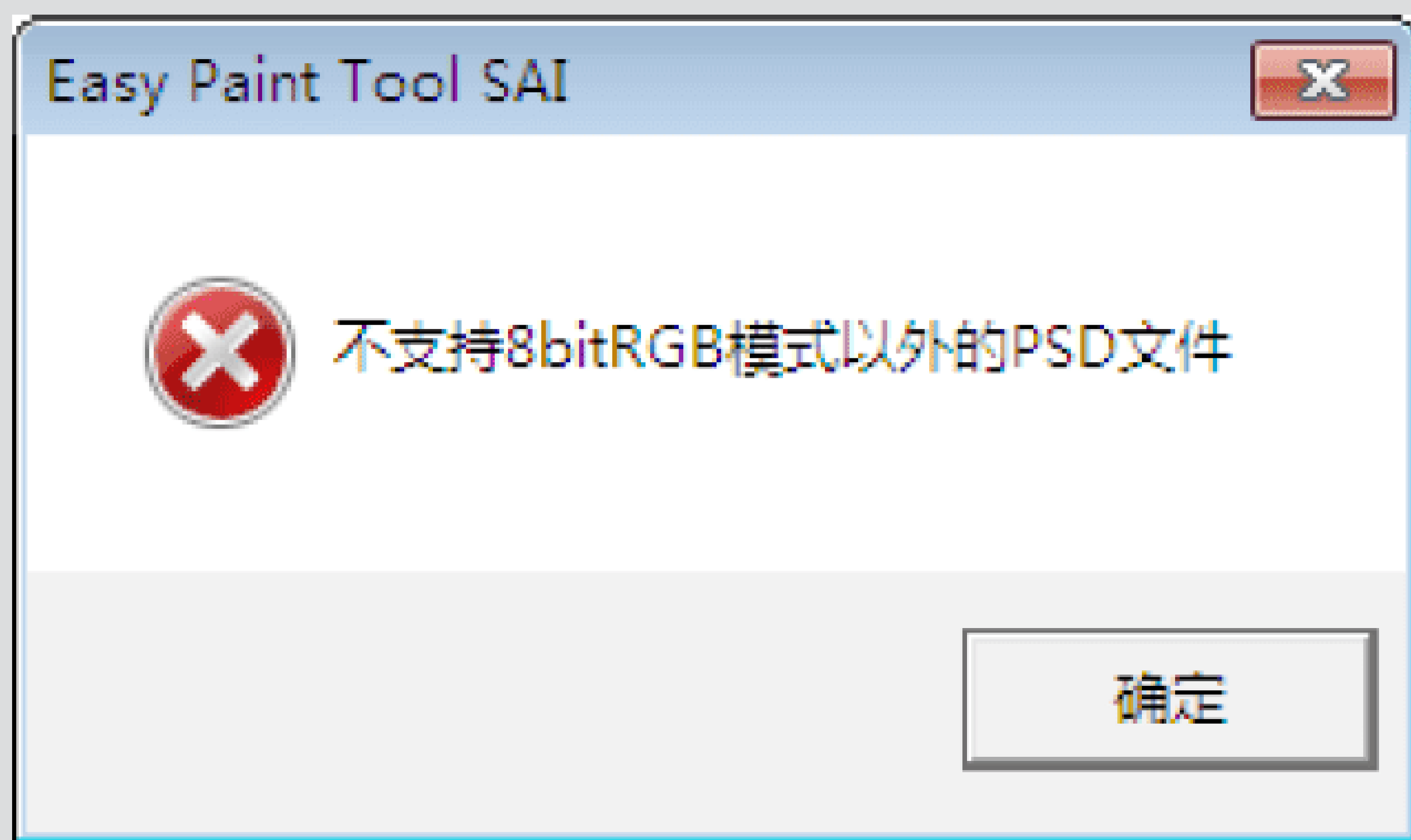
步骤 03　执行上述操作后，即可新建图像，在主视窗中会出现一张新的白色图像。



新建白色图像

◆ **知识扩展**

SAI 只对应 RGB 色彩模式。常用的色彩模式除了 RGB 外，还有 CMYK 与灰度模式，但在 SAI 中，对应的色彩模式只有 RGB 一种，当打开其他色彩模式的图像时，会弹出错误提示对话框。



错误提示对话框

2. 实战——打开原有文件

步骤 01 选择“文件”|“打开”命令。

步骤 02 执行上述操作后，即可弹出“打开图像”对话框；❶用户可以在计算机中的合适位置选择需要打开的文件；❷单击“打开”按钮。

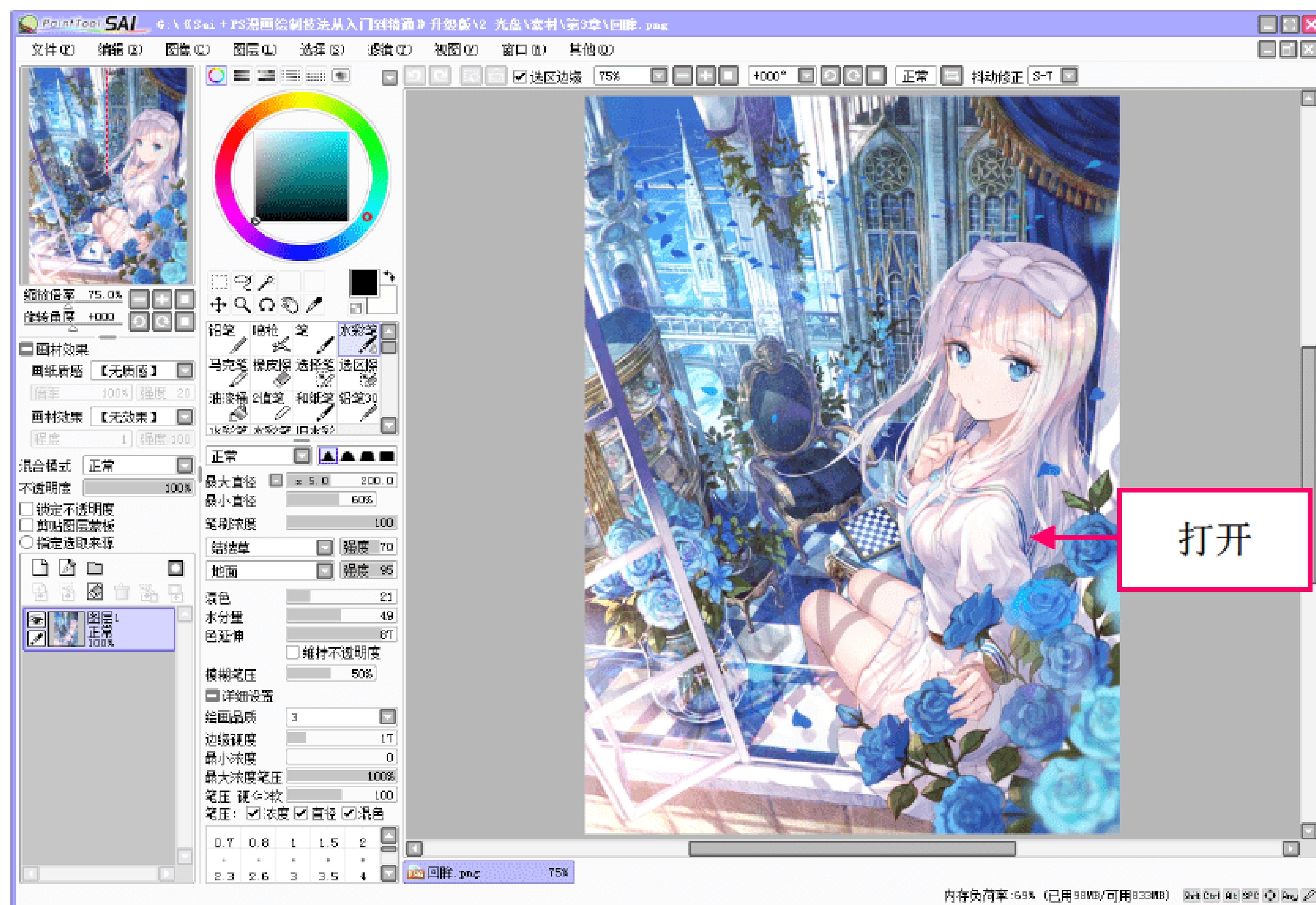




选择“打开”命令　　单击“打开”按钮

步骤 03 执行上述操作后，即可打开原有文件。





打开原有文件

◆ **知识扩展**

SAI 可以支持的图像格式如下。

➢ SAI 格式：SAI 特有的文件格式，可以完整保留图像中包括钢笔图层在内的所有详细信息。

➢ Photoshop 格式：主要用于在支持 PSD 格式的绘图软件之间交换数据，不能保存钢笔图层。

➢ Bitmap 格式：Windows 的标准图像格式，可以无损地保存图像文件，但数据的体积比较大。

➢ JPEG 格式：网络上常用的图像格式，可以对图像品质进行设定，品质越低体积越小。

➢ PNG 格式：在网络上发表作品时适用的图像格式，可以保存图像的不透明部分。

➢ TARGA 格式：True Vision 公司为其显卡所开发的一种图像文件格式。

3.2.2 保存为图像文件

在 SAI 中总共有 3 种文件保存方法，分别是将数据保存为新文件（或覆盖原文件）、另存为其他文件、输出为指定格式的文件，虽然三者的目的都是相同的，但是使用时还是要根据需要选择最佳的方式。

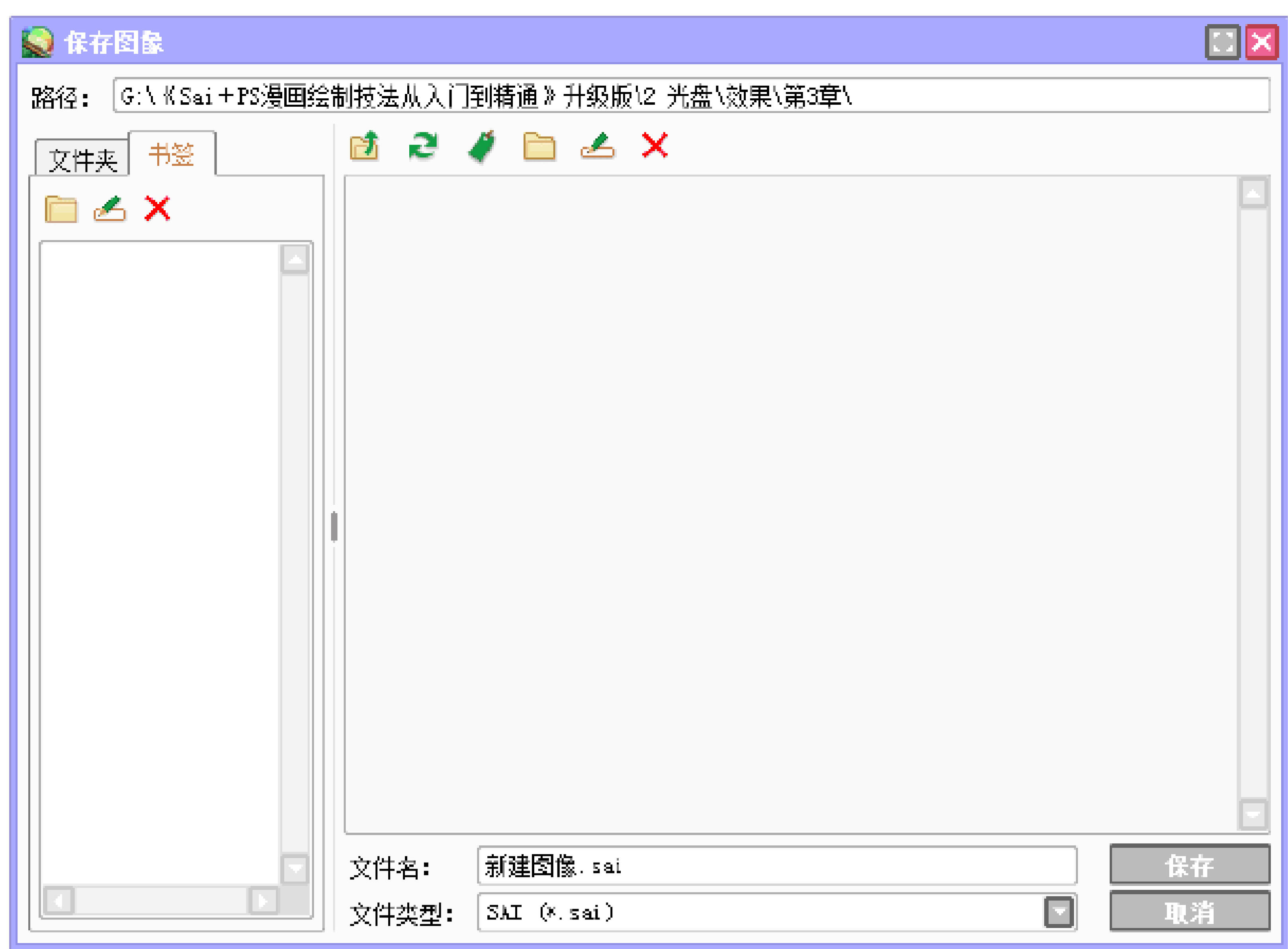
1．实战——保存为新文件

步骤 01　选择“文件”|“保存”命令。

步骤 02　弹出“保存图像”对话框。保存的文件是新建的文件（没有源文件）时，会弹出“保存图像”对话框；有源文件时则直接保存。

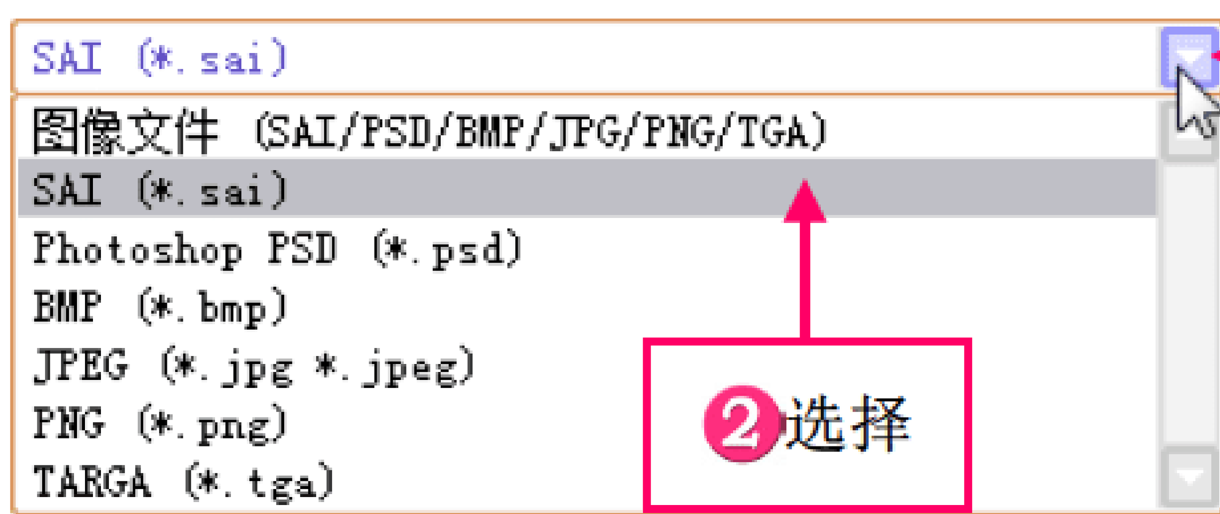


选择“保存”命令



“保存图像”对话框

步骤 03 ❶单击“文件类型”右侧的三角形下拉按钮；❷在弹出的列表中可以对保存文件的格式进行选择；单击“保存”按钮，即可保存文件。



选择文件格式

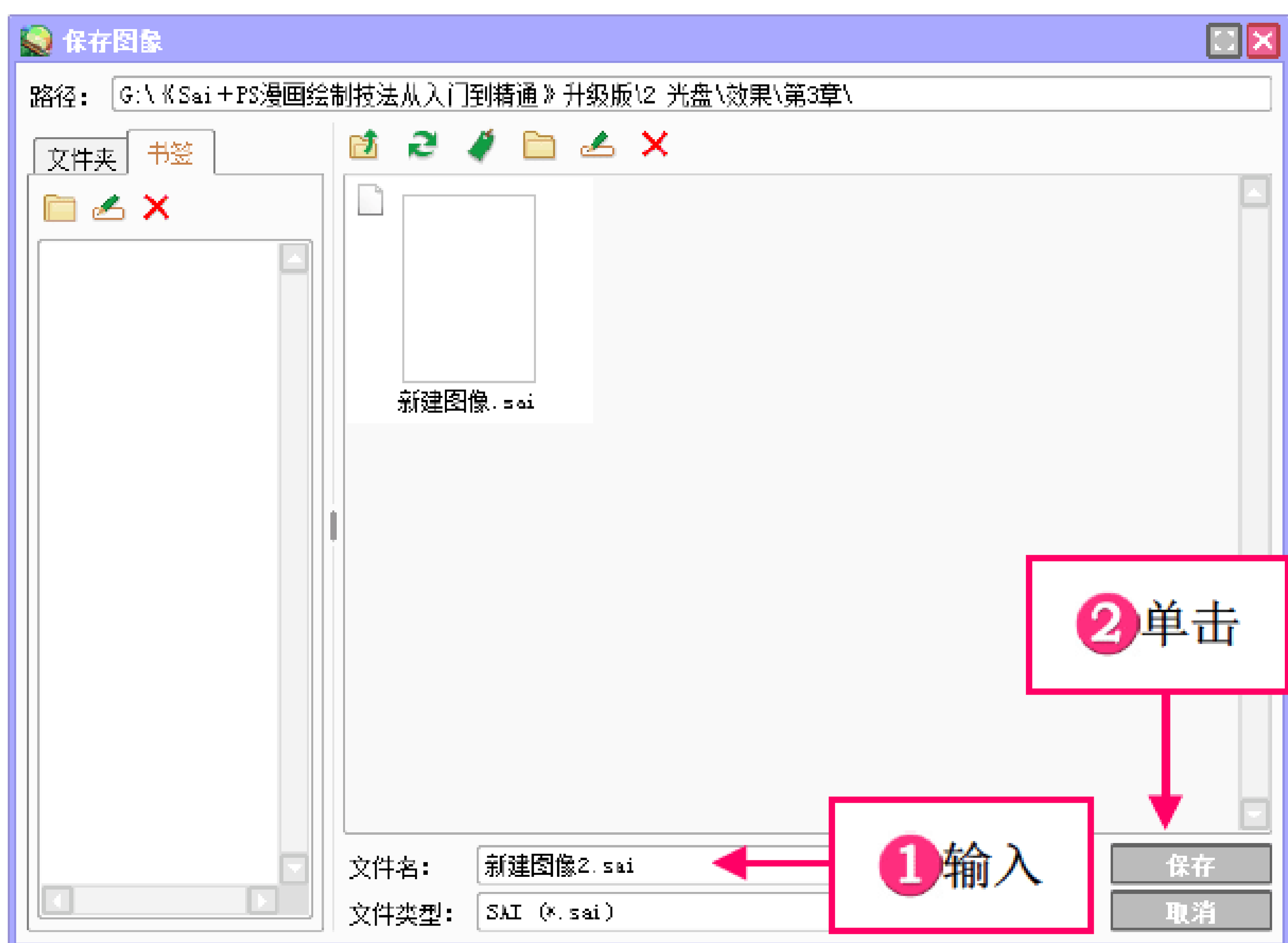
2. 实战——另存为其他文件

步骤 01 选择“文件”|“另存为”命令。

步骤 02 弹出“保存图像”对话框；❶在“文件名”文本框中输入名称，若之前保存了文件，另存文件时需要重新输入不一样的名称，否则保存时将覆盖源文件；❷单击“保存”按钮，即可保存文件。

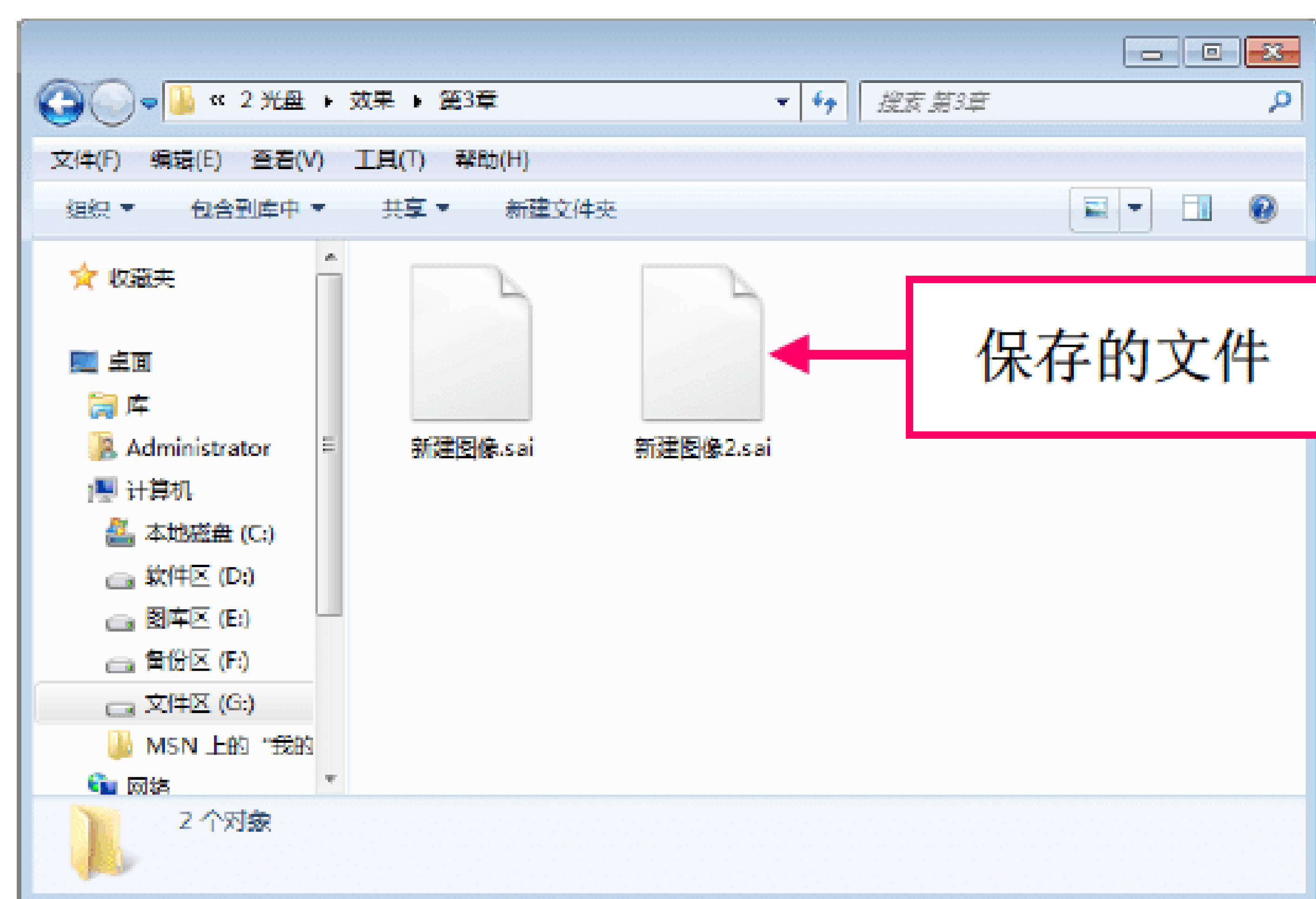


选择“另存为”命令



单击“保存”按钮

步骤 03　在计算机中的保存位置可以找到保存的文件。



保存在计算机中的文件

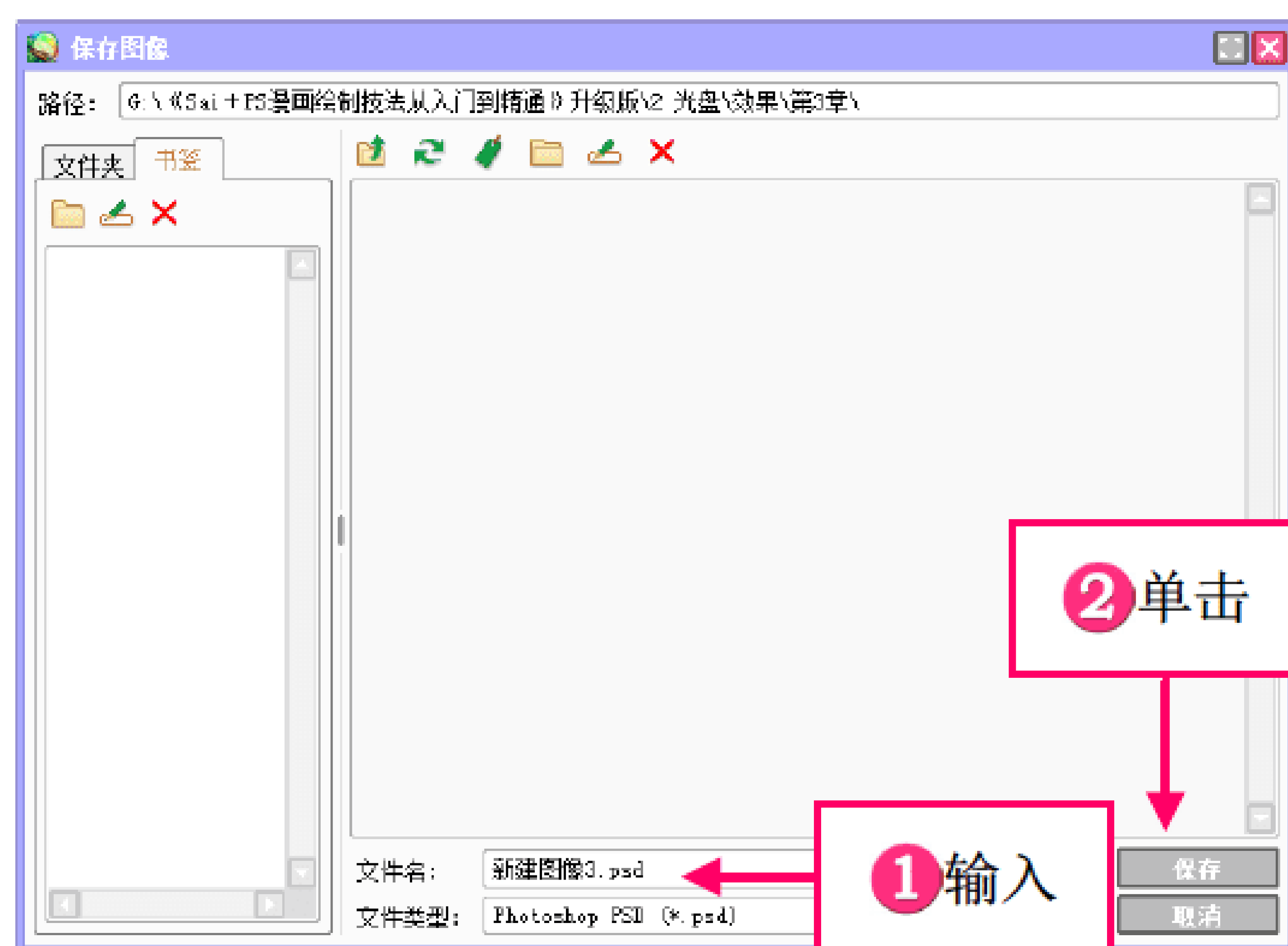
3．实战——输出为指定格式

步骤 01　选择“文件”|“输出为指定格式”|psd(Photoshop) 命令。

步骤 02　弹出“保存图像”对话框；❶在“文件名”文本框中输入名称；❷单击“保存”按钮。

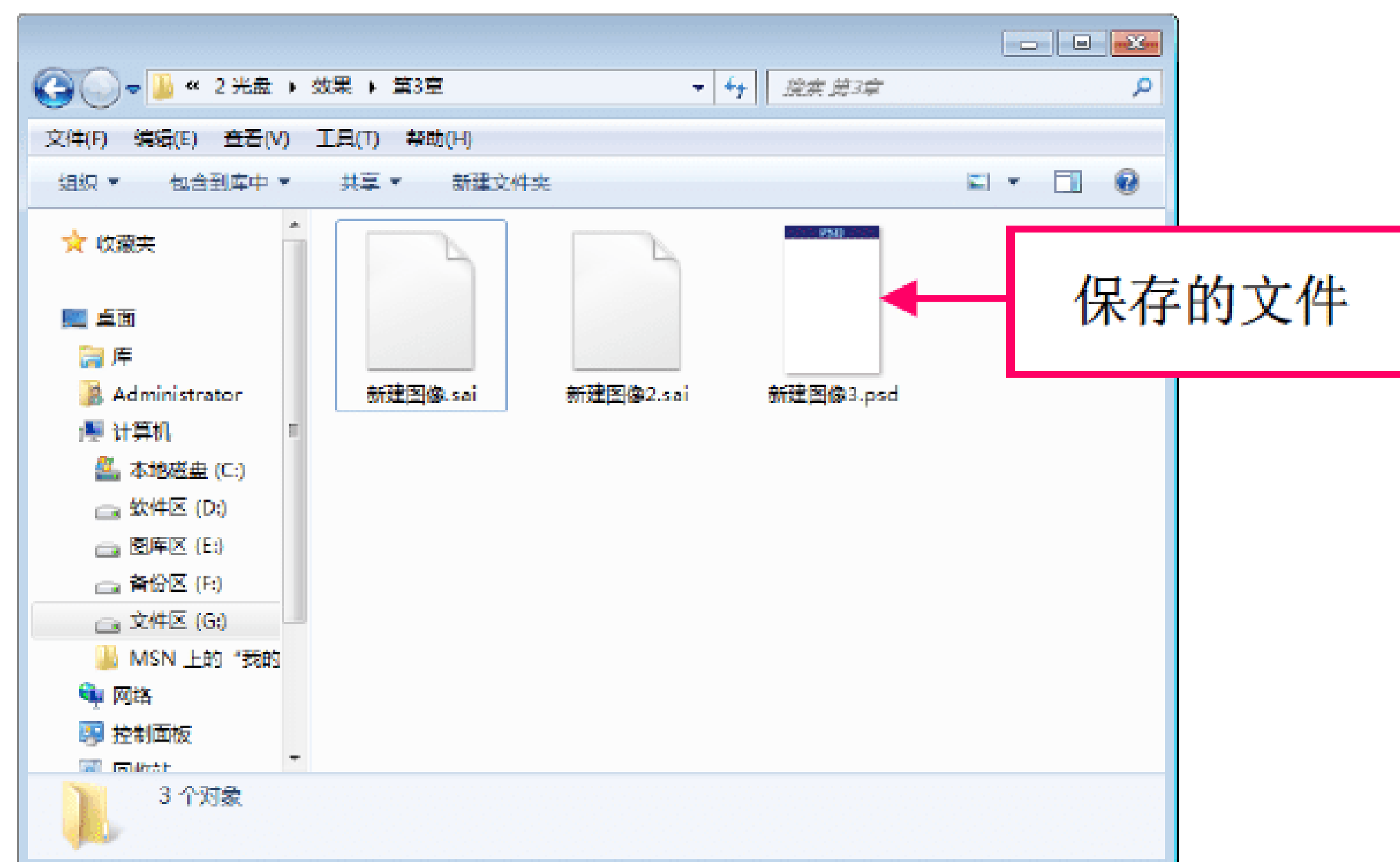


选择“psd”命令



单击“保存”按钮

步骤 03　即可保存指定的 psd 格式文件，在计算机中的保存位置可以找到保存的文件。



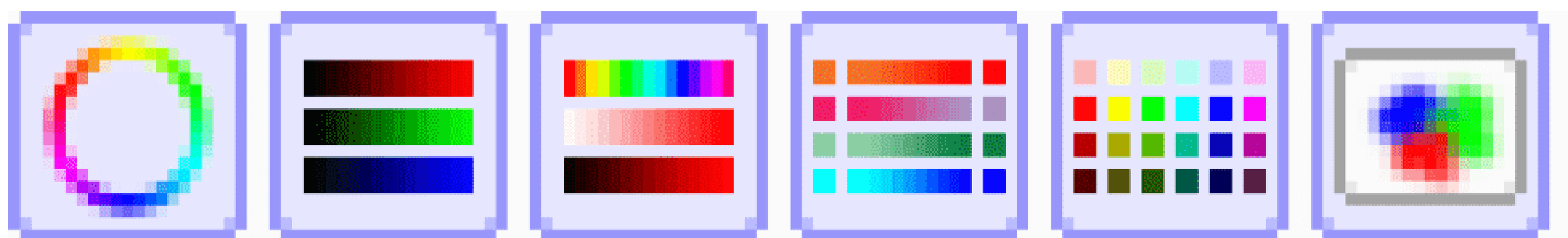
psd 格式文件

3.2.3 色彩面板

在 SAI 的色彩面板中，包含色环、RGB 滑块、色盘等 6 种不同的色彩模块，单击相应的图标即可显示或隐藏对应的模块。用户可以挑选需要的模块并把它显示在色彩面板中。下面介绍色彩面板及其使用方法。

1．模板的切块 / 模式的变更

单击相应的图标，即可显示、隐藏相应的色彩模块，单击右侧的下拉按钮，在弹出的列表中可以选择色环与 HSV 滑块中的色彩的显示方式。



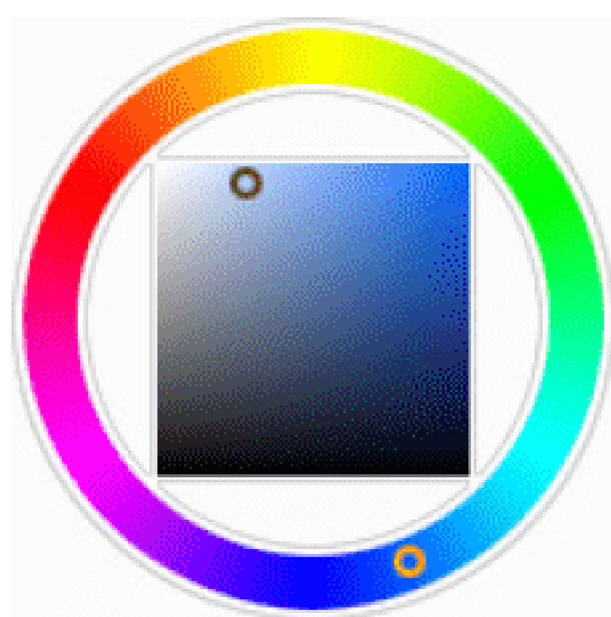
模板的切块 / 模式的变更按钮

2．色环

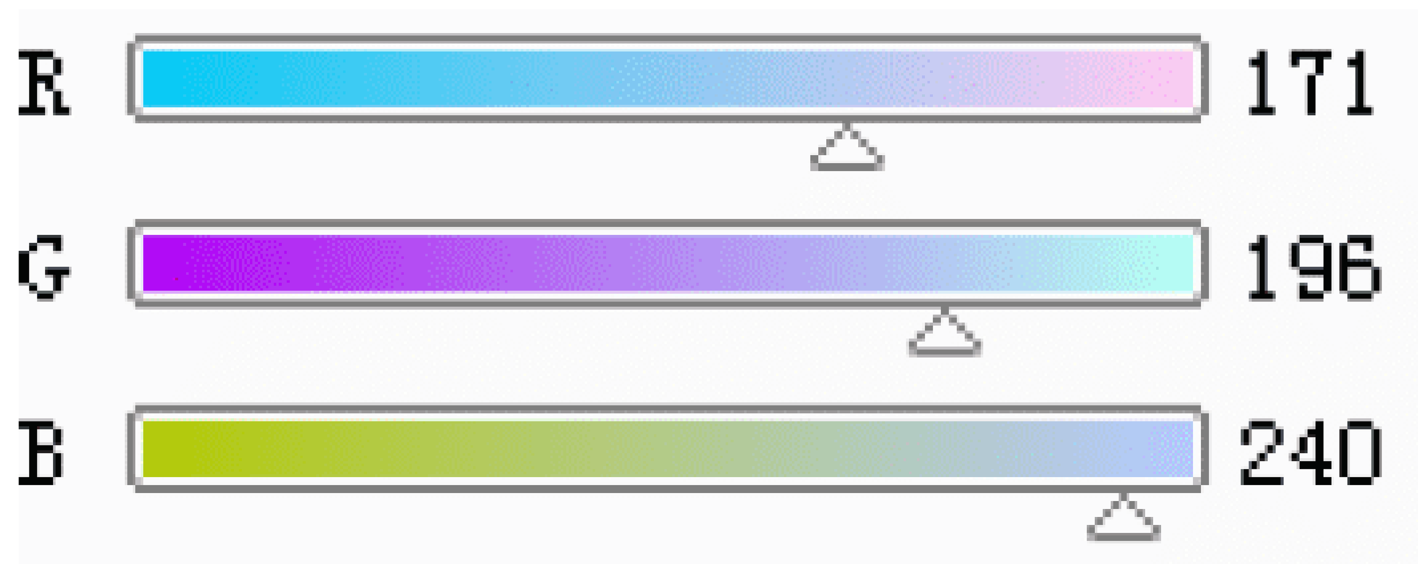
单击“色环”按钮，即可弹出色环面板，以 HSV（色相 / 饱和度 / 亮度）的方式来构成色彩，色相由外侧的圆环来选择，中间的方块可以确定饱和度和亮度。

3．RGB 滑块

单击“RGB 滑块”按钮，即可弹出 RGB 滑块面板，以 RGB（光的三原色，即红、绿、蓝）的方式来构成色彩，调制出来的色彩可以通过工具面板中的“前景色”图标来使用。



色环面板



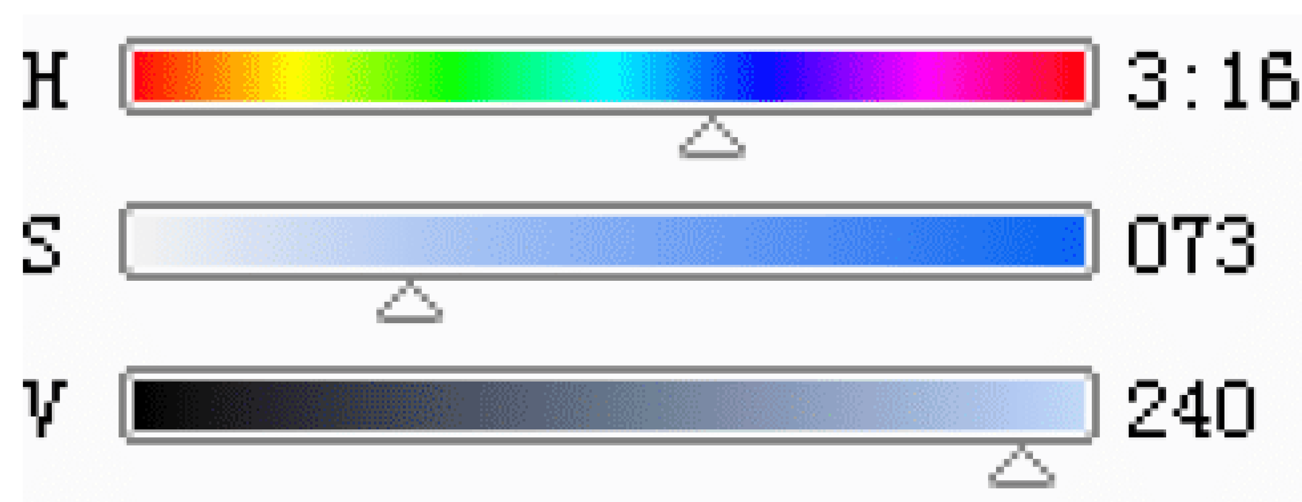
RGB 滑块面板

4．HSV 滑块

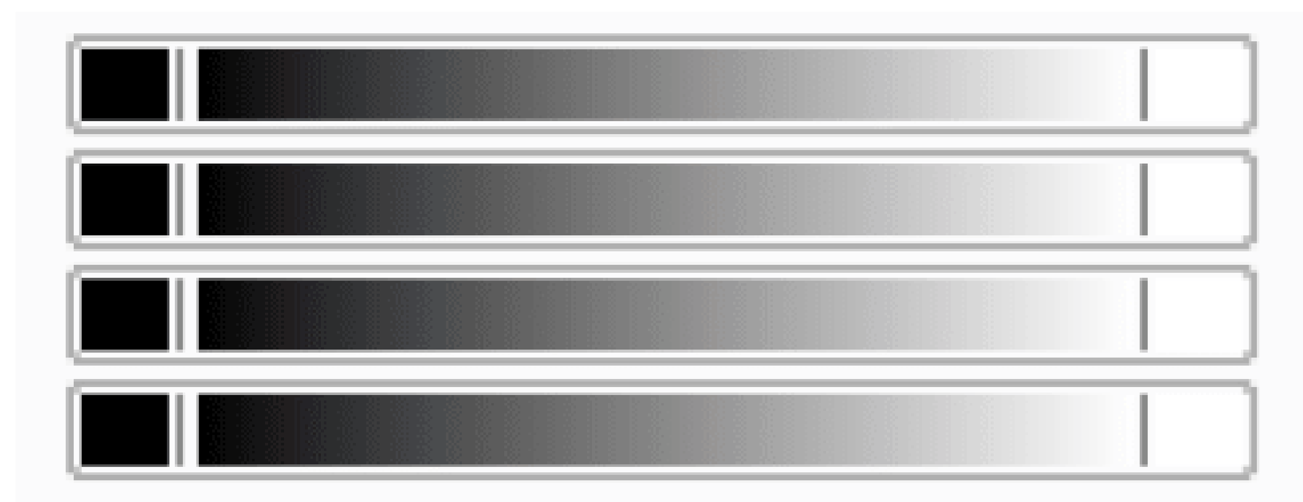
单击“HSV 滑块”按钮，即可弹出 HSV 滑块面板，以滑块的方式来对 HSV（色相 / 饱和度 / 亮度）进行定位及选择。

5．灰度模块

单击“灰度模块”按钮，即可弹出灰度模块面板，为两端的方框填充上色后，中间的滑块会显示出二者之间的过渡色，用户可以从中拾取需要的颜色，每个滑块都可以独立使用。



HSV 滑块面板

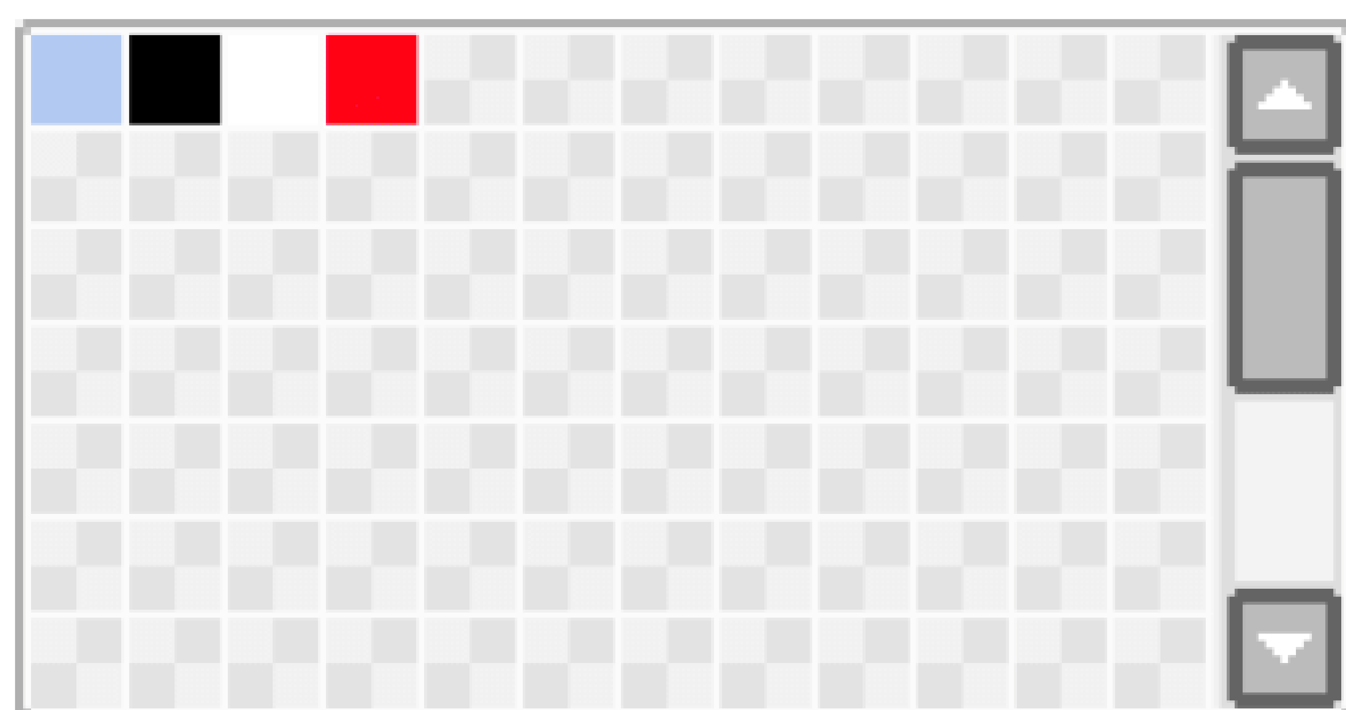

灰度模块面板

6. 色盘

单击“色盘”按钮，即可弹出色盘面板，用户可以将想要保存的颜色保存在色盘中，对其中的小方框用鼠标右键单击，即可进行保存、删除等操作。

7. 调色盘

单击“调色盘”按钮，即可弹出调色盘面板，如同真实的调色盘一样，可以在此对多种颜色进行混合，然后从中挑出喜欢的颜色，单击右上方的按钮，即可清除其中的内容。


色盘面板


调色盘面板

3.2.4 工具面板

工具面板包含固定工具、自定义工具与工具参数 3 个部分。固定工具包括区域选择以及视图操作工具，自定义工具则为绘画用的画笔工具，以上两者都可以通过工具参数选项来进行详细设置。下面具体介绍工具面板及其使用方法。

1. 固定工具

固定工具由选择工具、套索工具、魔棒工具、移动工具、缩放工具、旋转工具、抓手工具、吸管工具等组成。


固定工具

➢ ⬚选择工具：能够选择一个四边形（矩形）区域的工具，另外，它还可以对选择后的区域做变形处理。

➢ 套索工具：能够像画笔一样徒手绘制出任意图形的选择区域，可以设定是否带抗锯齿效果。

➢ 魔棒工具：单击画面中的某一位置后，系统将自动选择与该部位色彩相同的相连区域。

➢ 移动工具：可以对某一个图层或者某一个选区进行移动。

➢ 缩放工具：能够将画面放大、缩小（按住 Ctrl 键），可以通过单击鼠标或者框住一定的区域来放大画面。

➢ 旋转工具：能够旋转画面，快捷键为 Alt ＋空格。

➢ 抓手工具：可以移动主视窗中的画面的位置，按住空格键即可使用。

➢ 吸管工具：可以拾取画面中已有的色彩，按住 Alt 键后对目标颜色单击鼠标左键即可。

➢ 前景色：绘画时的色彩是以“前景色”的方式来表示的，用户可以在此处确认画笔的当前颜色。

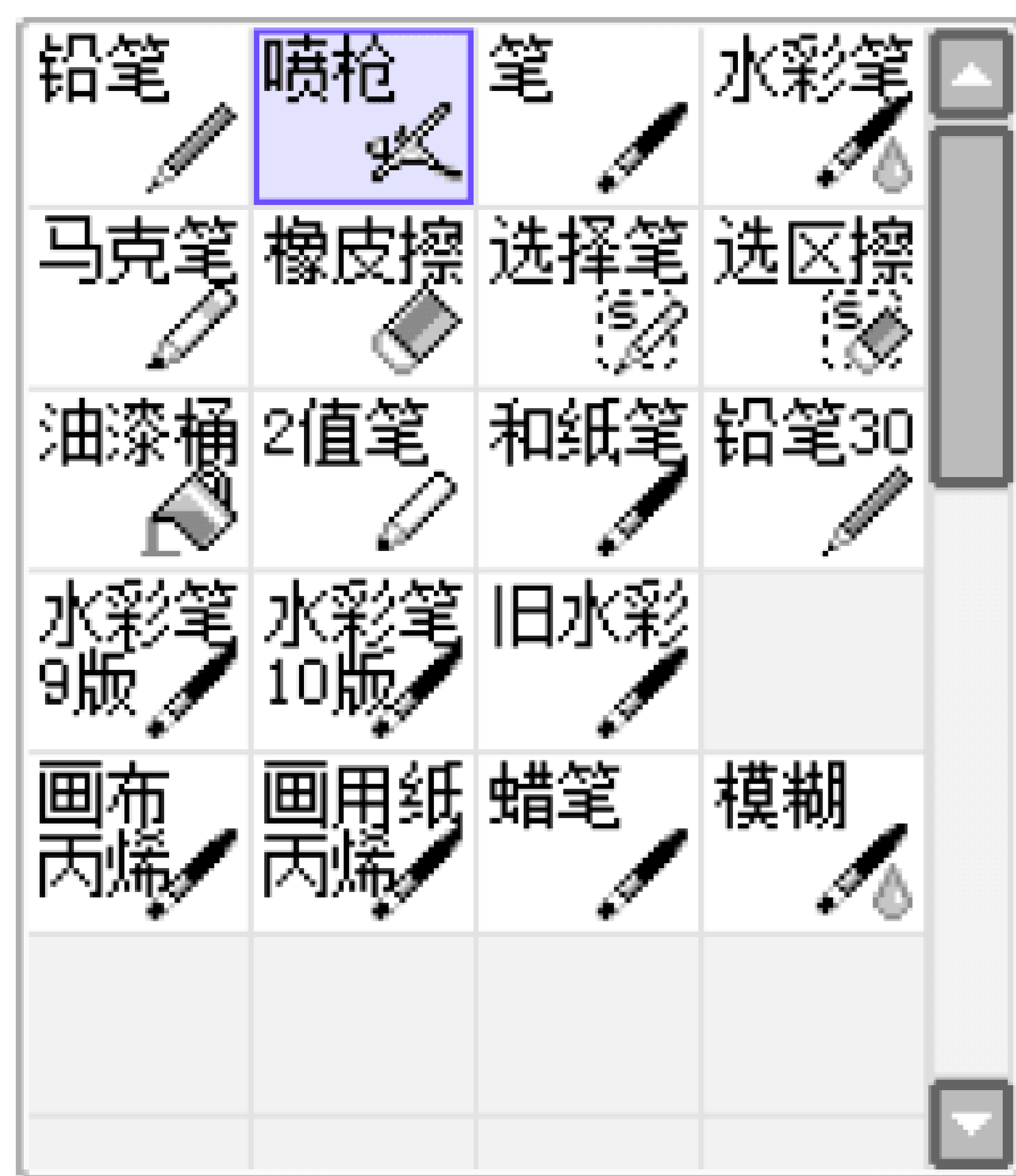
➢ 背景色：被前景色图标遮住一角的是“背景色”，可用于设置背景色。

➢ 切换色彩：可以对前景色与背景色进行切换，每单击一次按钮，两种颜色就会互换。

➢ 透明色：可以将当前的前景色变为透明状，结合不同的笔刷工具使用这一功能，可以制作出一些橡皮擦无法实现的效果。

2．自定义工具

自定义工具分为基本工具和定制工具，下面介绍自定义工具及其用法。



自定义工具

（1）基本工具，有绘制线稿和上色的各种笔刷工具，每种工具都可以通过下方的参数来精心设定，用户还可以将更改参数后的笔刷另存为新笔刷。

➢ 铅笔工具：如同自动铅笔一样，绘制出轮廓清晰的线条。

➢ 喷枪工具：轮廓模糊、整体呈雾状，适用于上色。

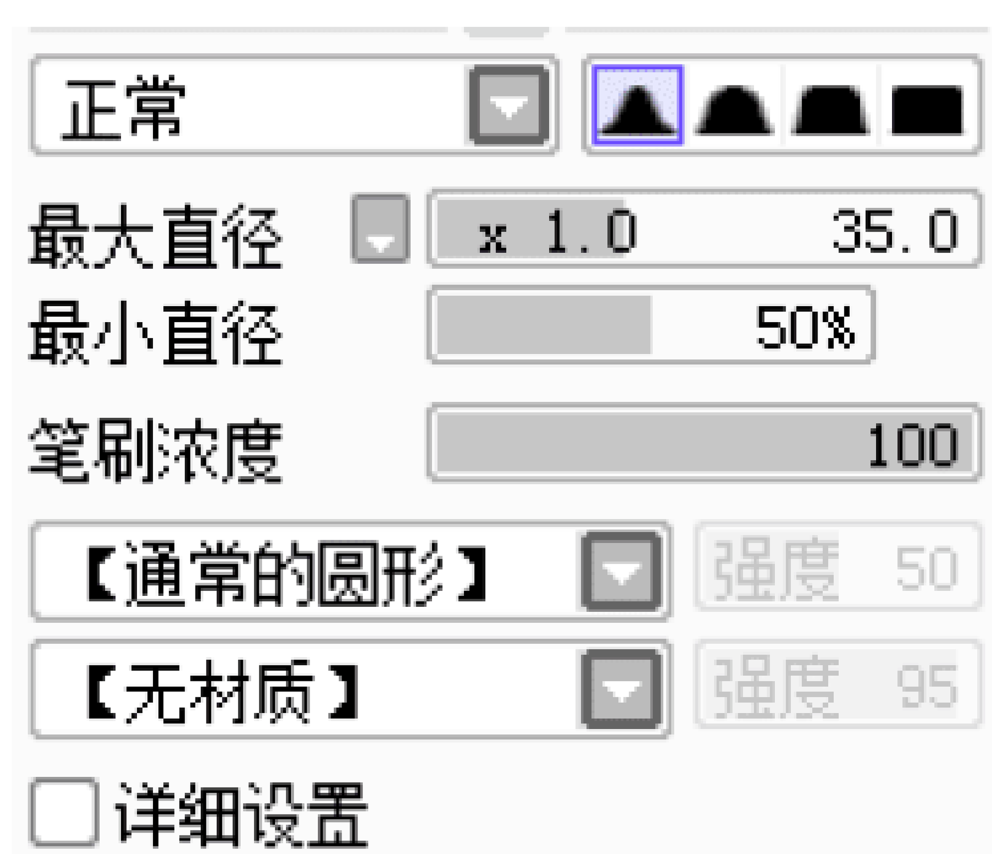
- 笔工具：如同丙烯颜料一般，是色彩鲜艳流畅的着色工具。
- 水彩笔工具：如同色彩颜料一般，是具有一定透明感的上色工具。
- 马克笔工具：能够表现墨水渗入画纸中效果的画笔工具。
- 橡皮擦工具：可以消除不需要的线条与色彩，多用于画面的修正。
- 选择笔工具：可以绘制出选择范围的画笔工具，是普通图层与钢笔图层都通用的工具。
- 选区擦工具：可以消除选择范围的橡皮工具，也属于通用工具。
- 油漆桶工具：可以为整个图层或者一定区域填充同一色彩的工具。
- 2 值笔工具：可以绘制出边缘粗糙的单一色线条的工具（无渐变效果），无法设定笔压。

（2）定制工具，在 SAI 的自定义工具中，除了上面介绍的基本工具外，还有由基本工具变化而来的定制工具，实际绘画时它们之间的区别比较明显。

- 水彩笔 9 版工具：可以为已有的色彩制作混色的效果。
- 水彩笔 10 版工具：与水彩笔 9 版相似，色彩更浓一些。
- 旧水彩工具：与水彩笔 9 版、10 版相似，包含扩散效果。
- 画布丙烯工具：由基本工具中的“笔”添加了“画布”的笔刷材质后制成。
- 画用纸丙烯工具：基本形状为笔工具，不同的是笔刷的材质变成“画用纸”。
- 蜡笔工具：再现了蜡笔绘画效果的笔刷工具。
- 模糊工具：由水彩笔工具定制而成，具有很强的模糊功能。

3．工具参数

在选择了某种工具后，在这里会出现该工具的详细参数。



工具参数

3.2.5 活用各种工具

在画布中使用铅笔、水彩笔、马克笔等不同的绘画工具，即便是绘制同一种图案，不同的笔也会出现完全不同的效果。本节主要介绍怎样灵活使用各种工具。

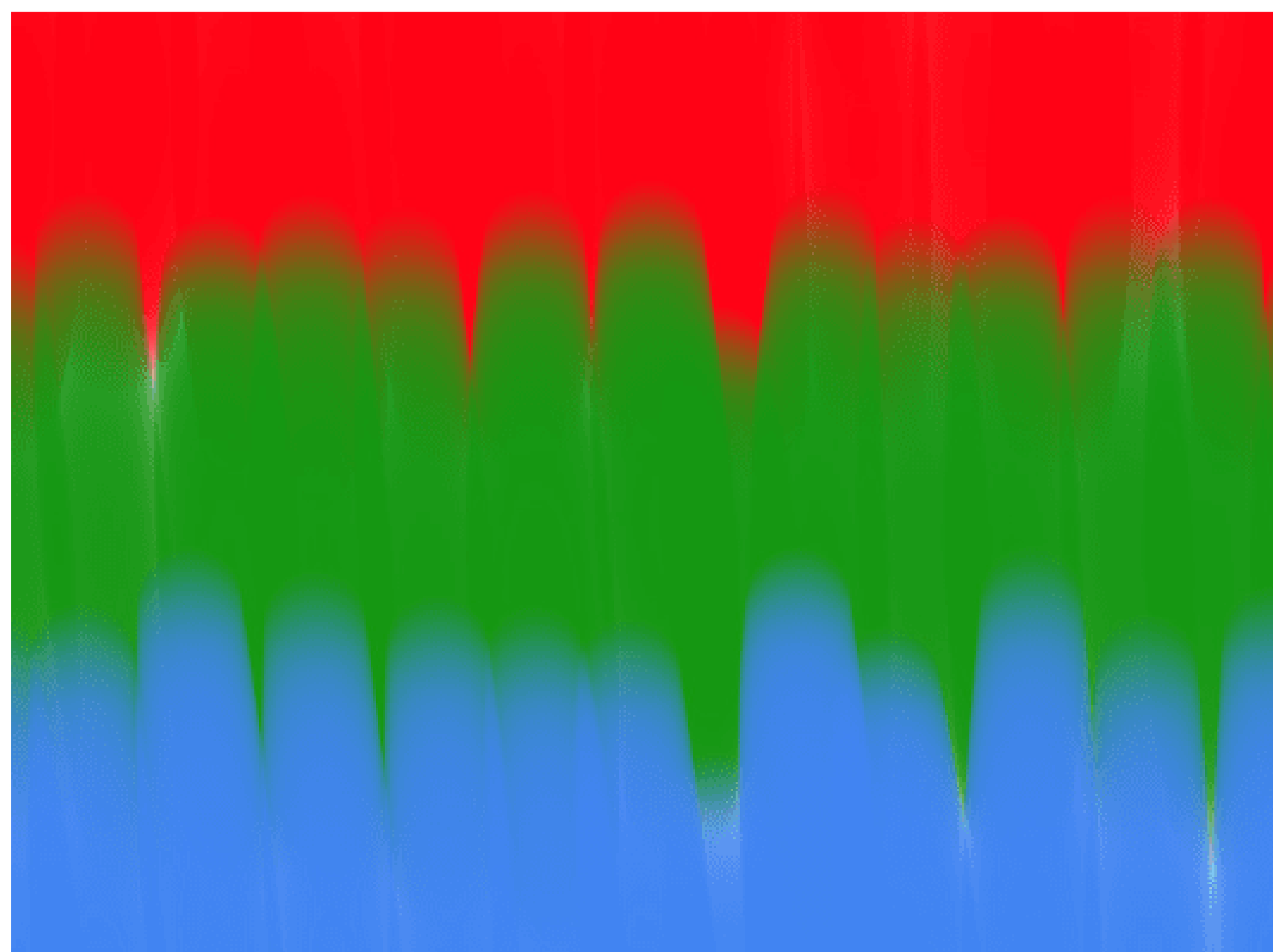
1．各种基本绘制工具的效果

SAI中有8种基本的绘画工具，不同的工具有着截然不同的绘画效果：在绘制草图、线稿等简洁清晰的画面时，最好使用铅笔工具；而想要叠加上柔和的色彩，制作出模糊的画面时，喷枪工具则是最佳的选择。总之，在创作时根据制作的需要，实时挑选最适用的绘画工具。

（1）铅笔工具。轮廓比较清晰，适用于制作草稿与线稿。

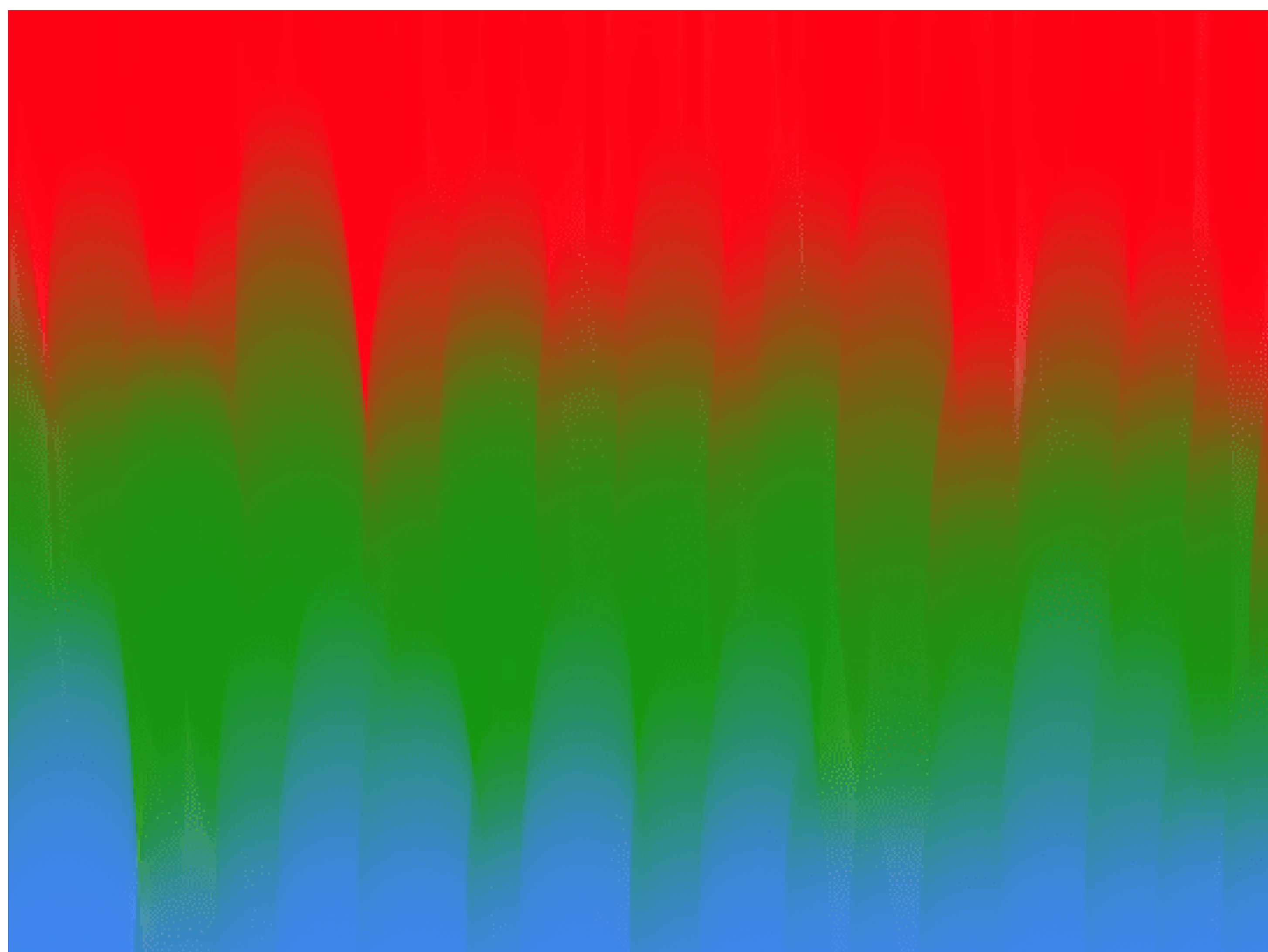
（2）喷枪工具。绘制的效果边缘模糊，是带有混色功能的上色工具，可以通过多次叠加来加深颜色。

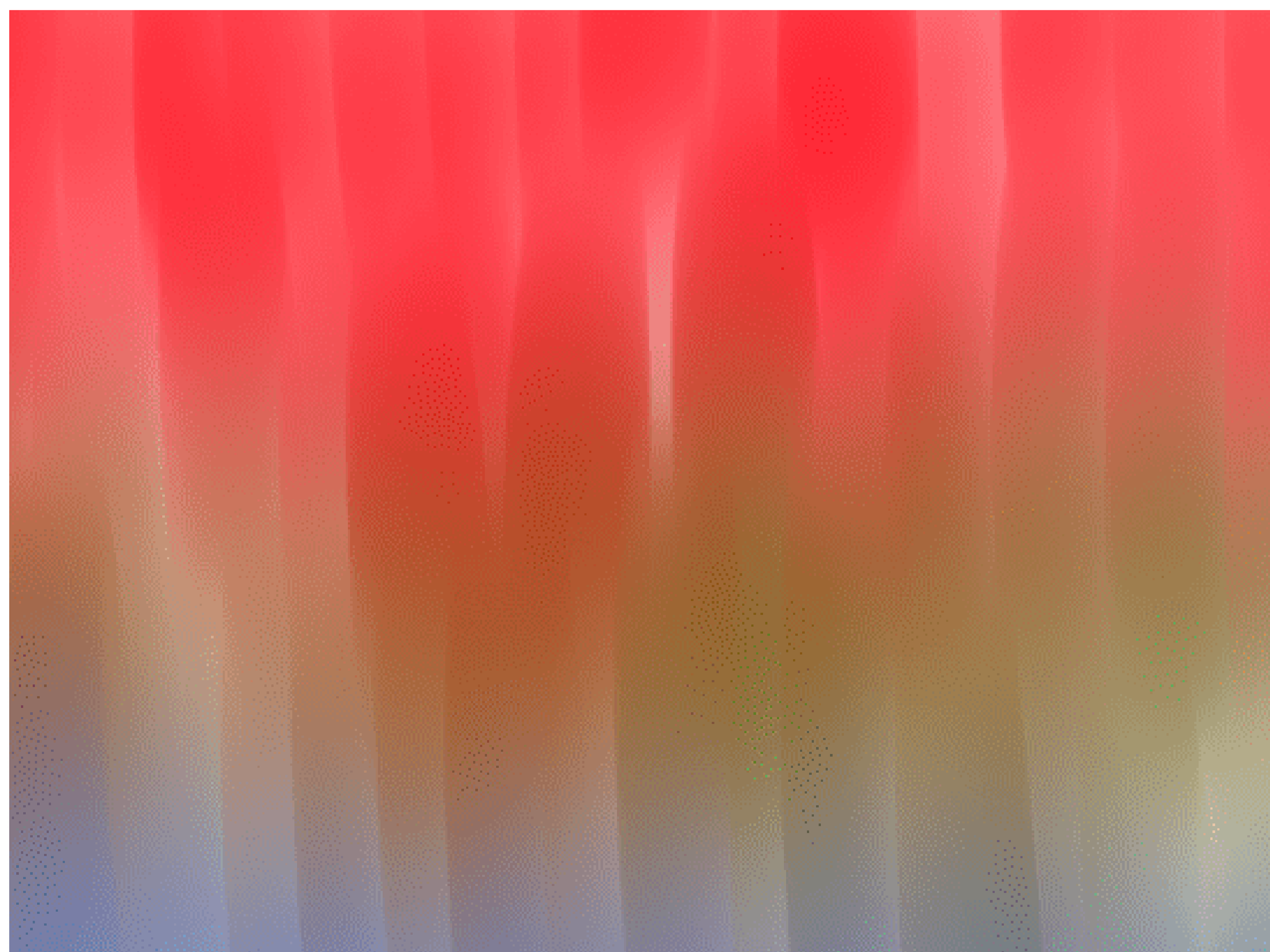

铅笔工具的效果


喷枪工具的效果

（3）笔工具。涂出来的色彩更接近于真实颜料的效果，可以用来混色。

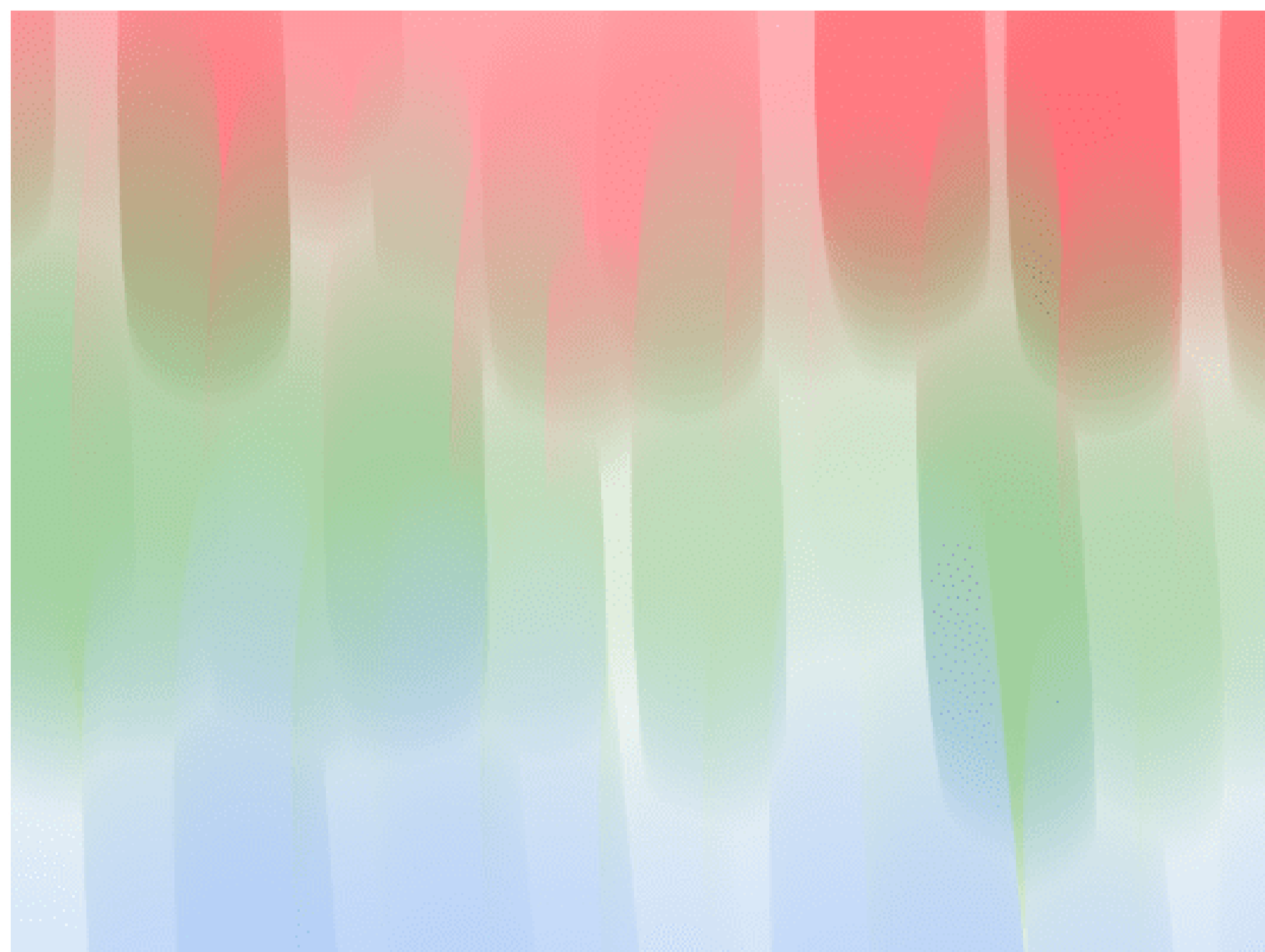
（4）水彩笔工具。犹如水彩颜料一般，颜色具有一定的透明度，适用于叠色和混色。


笔工具的效果


水彩笔工具的效果

（5）马克笔工具。轮廓比较清晰，同时具有一定的透明效果。

（6）橡皮工具。可以将已有的色彩清除，主要用于修正线头与溢出的色彩。



马克笔工具的效果



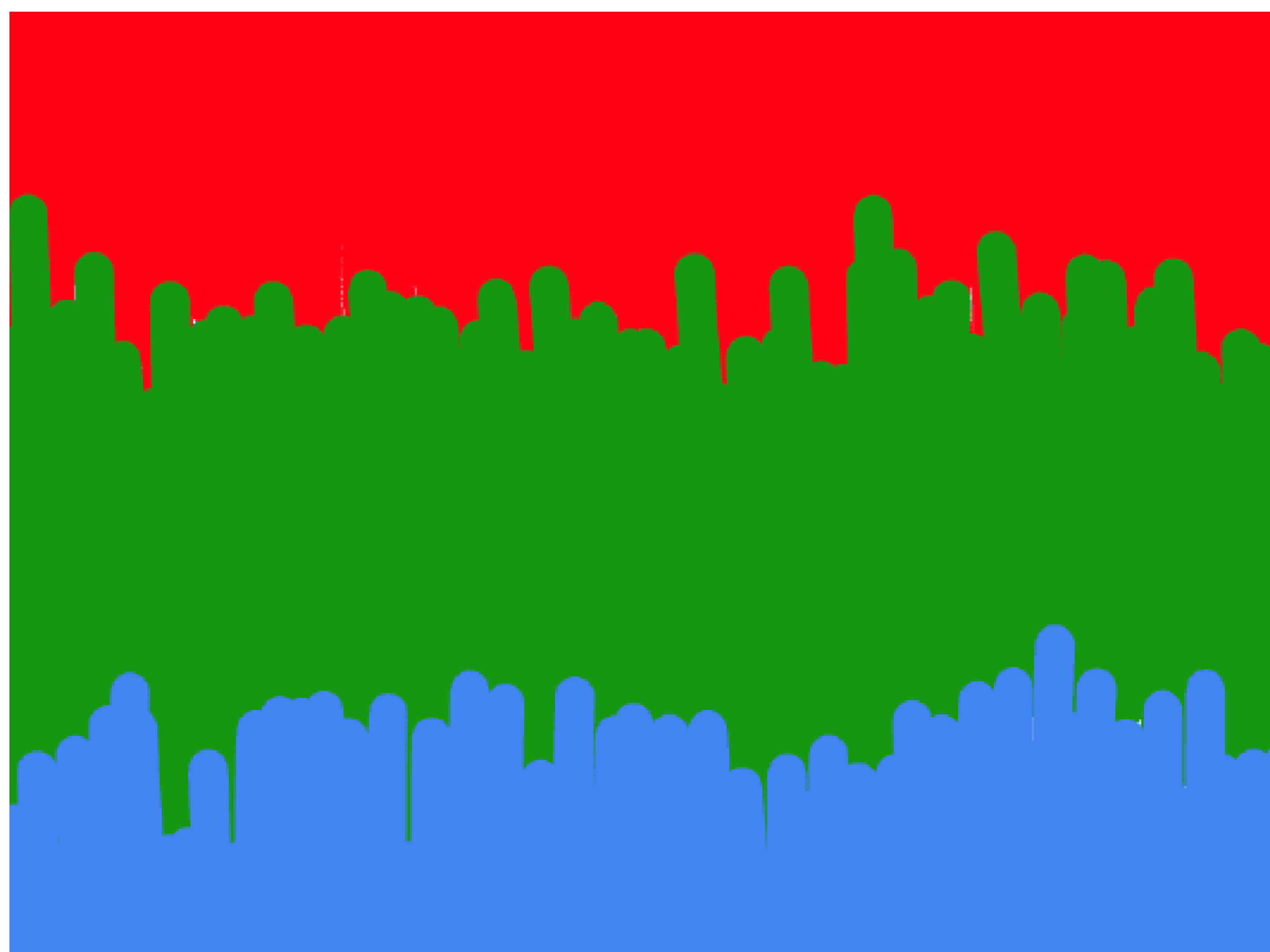
橡皮工具的效果

（7）油漆桶工具。可以给整个图层或一定区域一次性填充同一种色彩的工具。

（8）2 值笔工具。线条的边缘呈锯齿状，不会出现渐变的效果，最适合制作像素画。



油漆桶工具的效果



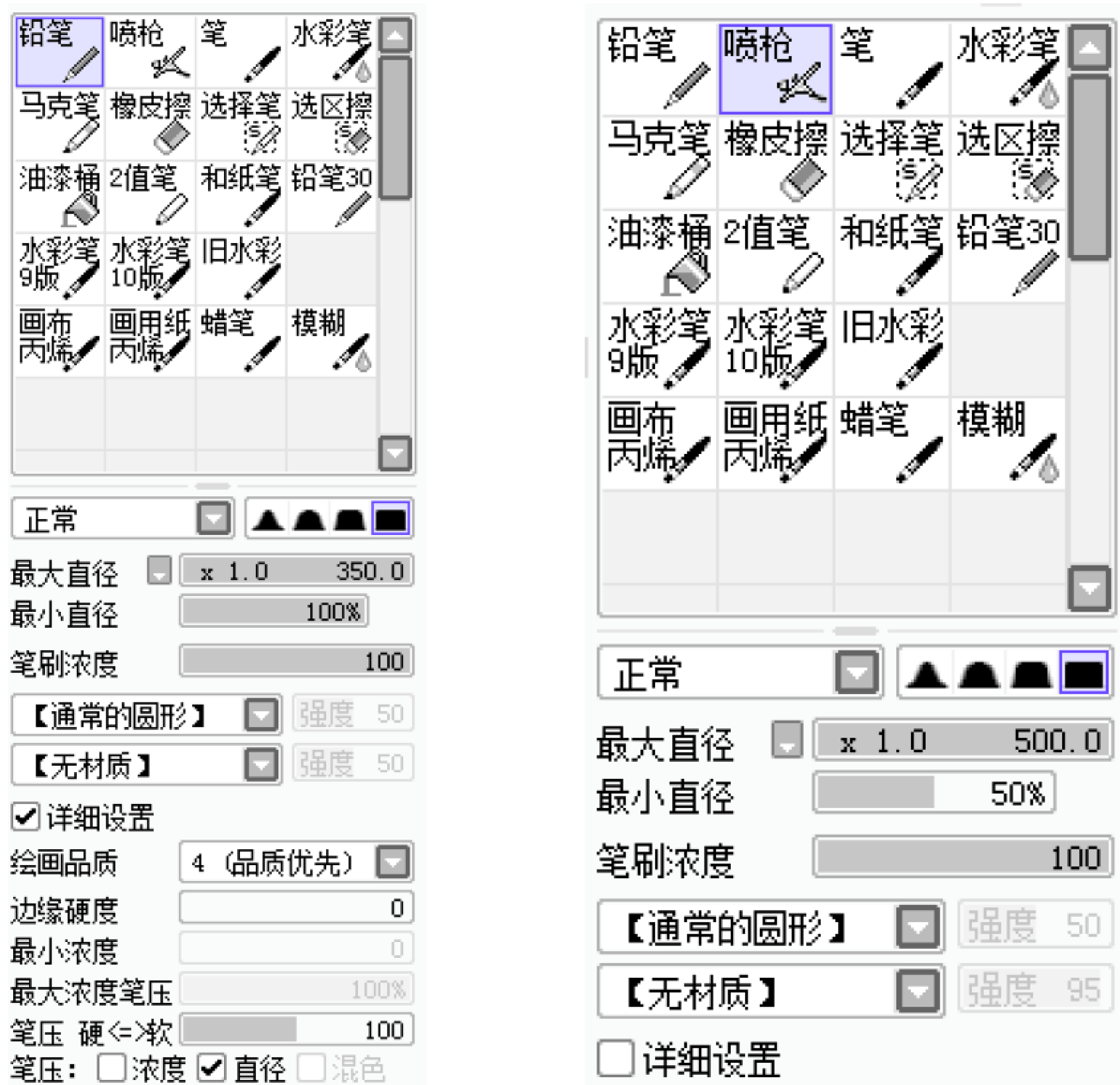
2 值笔工具的效果

2．铅笔工具与喷枪工具的参数设定

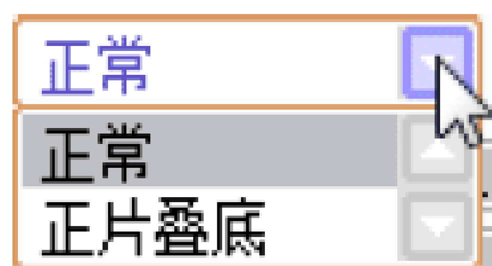
铅笔工具与喷枪工具的设置参数基本相同，虽然其中的参数名称有所不同，但设定的选项完全一致。这些也是笔刷的基本选项，所有的笔刷都包含这些项目。下面对各个参数进行详细的介绍。

➢ 在参数面板中单击“正常”右侧的三角形下拉按钮，在弹出的列表中选择选项可以对笔刷的绘画模式进行设定，如“正常”就是以正常的方式使用前景色来进行着色，“正片叠底”是为普通的前景色添加上正片叠底效果，以较深的方式进行着色。

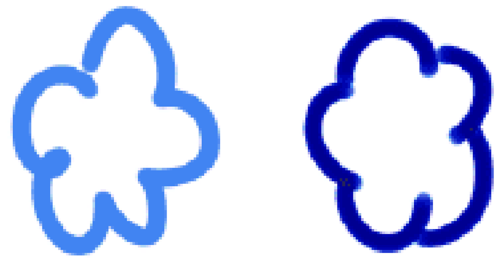
➢ 笔尖的形状指笔刷轮廓的模糊程度，共有 4 个等级可选，每个等级的效果都不同。



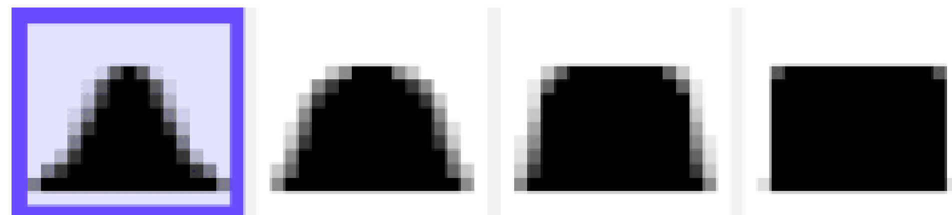
参数设置面板



单击三角形下拉按钮



绘画模式效果对比



笔刷等级按钮

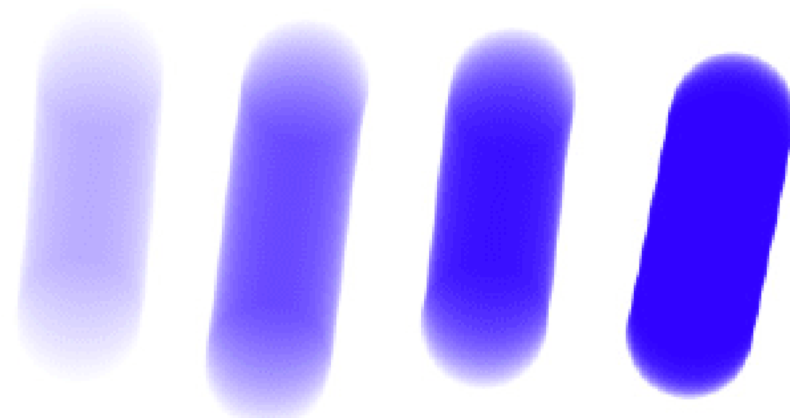


笔刷效果对比

➢ 笔刷浓度，可以对着色时色彩的浓度进行设定，浓度用数字 0 ～ 100 来表示，数值越小颜色越浅，数值越大颜色越深，下面分别是数值为 20、50、80、100 时的绘制效果。

笔刷浓度 100

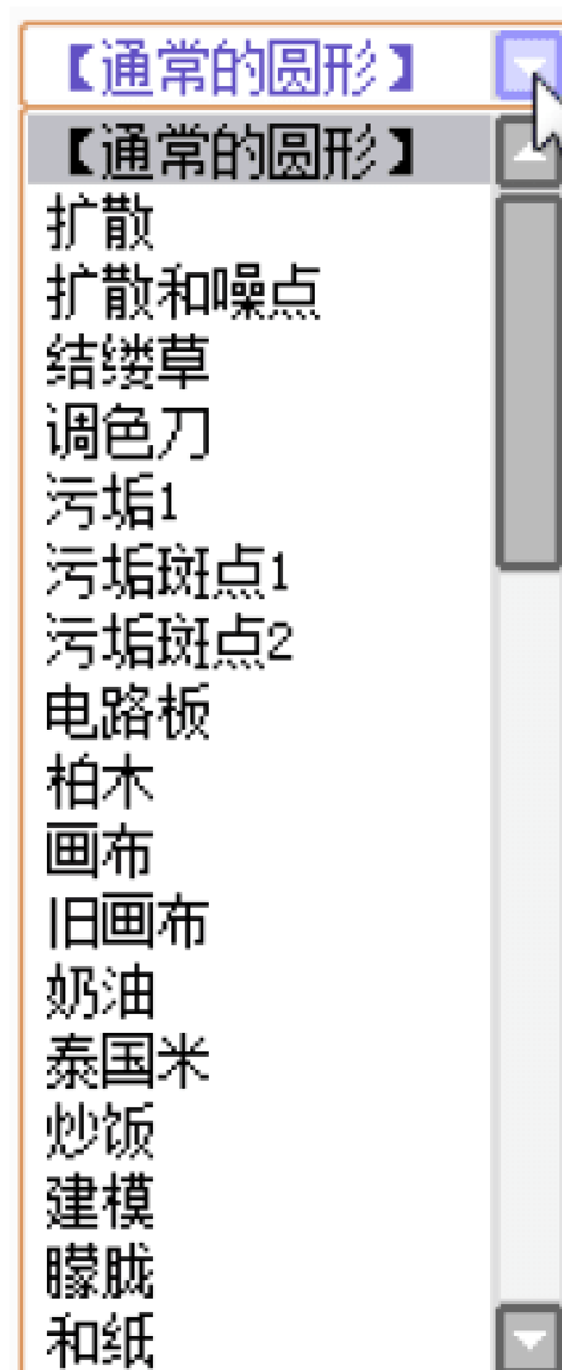
笔刷浓度



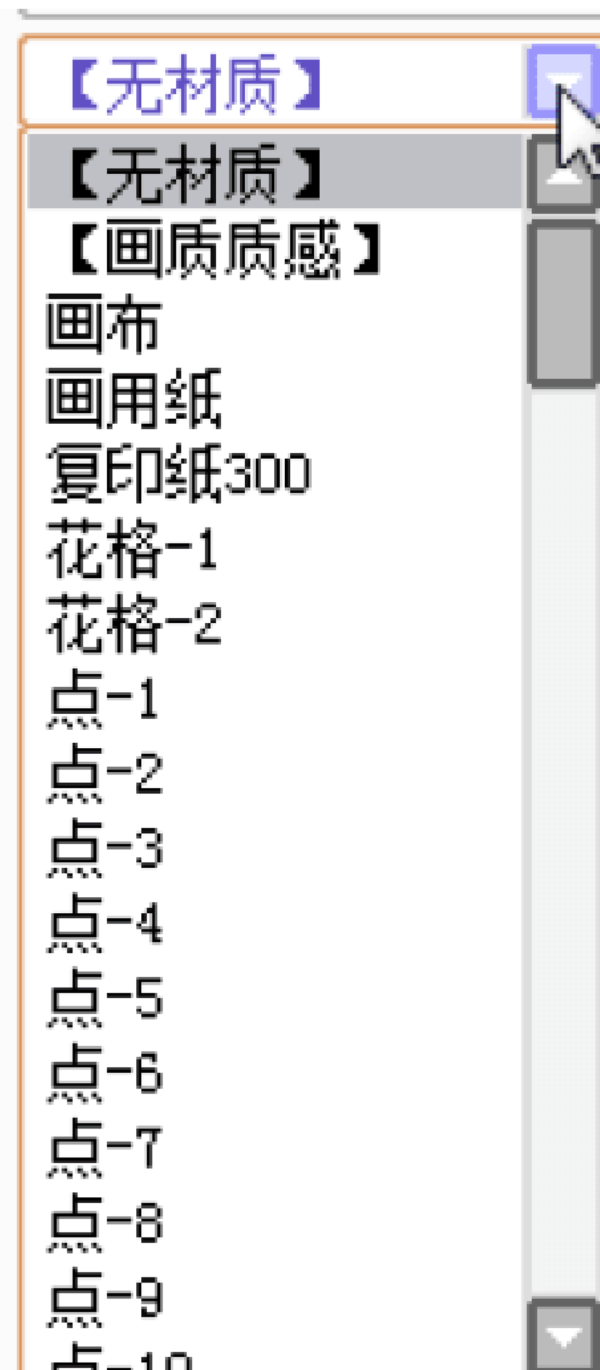
笔刷浓度效果对比

➢ 笔刷形状，包含“扩散”“污垢”等选项，可以对笔刷的形状进行设定，在右侧的强度滑块中，可以对效果的强度进行设定。

➢ 笔刷材质，可以为笔刷添加各种材质效果，其中包含画质质感、纹理效果等。



笔刷形状菜单列表

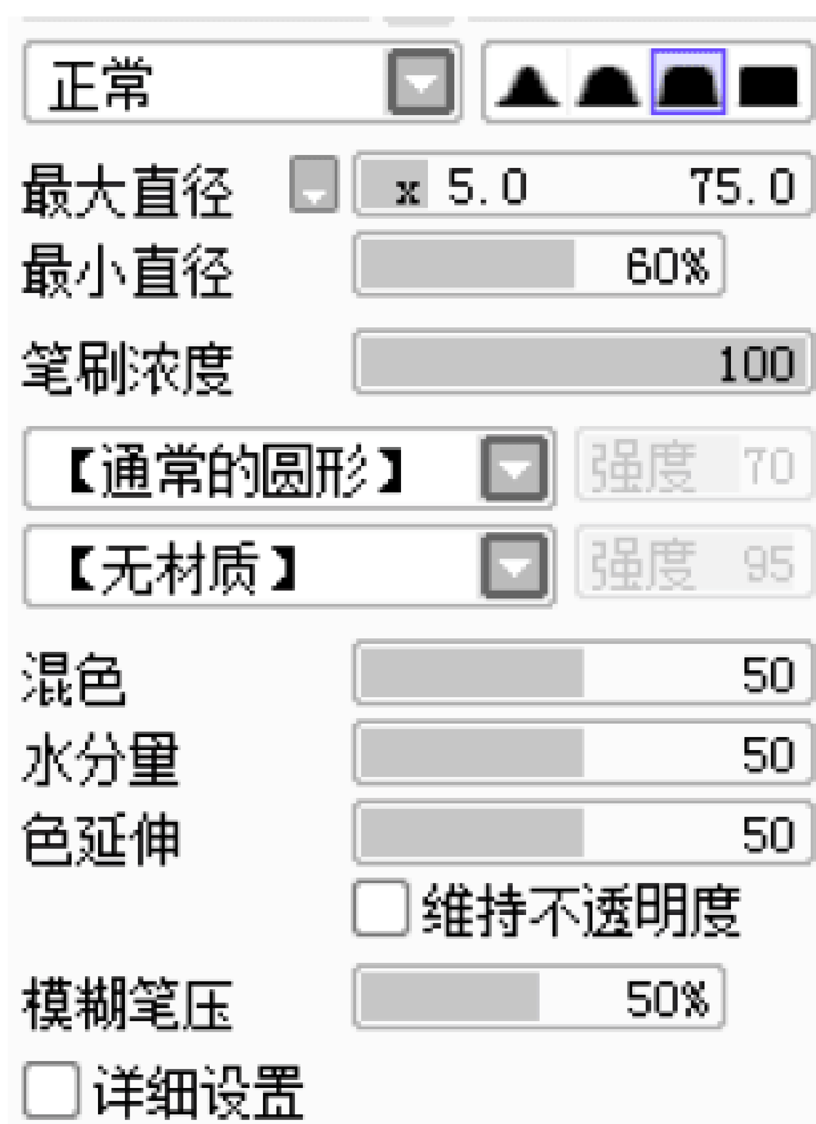


笔刷材质菜单列表

3. 笔、水彩笔、马克笔工具的参数设定

笔、水彩笔、马克笔这 3 种工具的共同点是都可以用来进行混色处理。可以将新的色彩与原有色彩中和，或者对原有色彩进行延伸。下面分别是笔、水彩笔、马克笔的默认参数值。

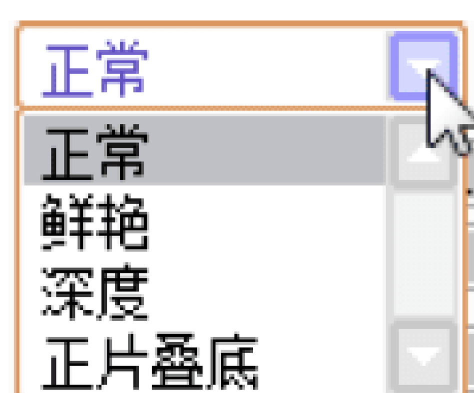




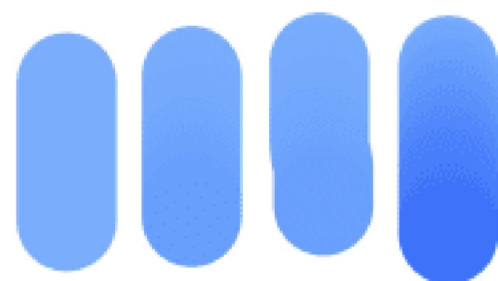


各个笔刷工具的默认参数值

➢ 在参数面板中单击“正常”右侧的三角形下拉按钮，在弹出的列表中选择选项，可以对笔刷的绘画模式进行设定，绘画模式比铅笔和喷枪工具增加了两个，即“鲜艳”和“深度”。下面是各种绘画模式的对比图，分别为正常、鲜艳、深度、正片叠底。



单击三角下拉按钮



绘画模式效果对比

“混色”正如名字一样，就是指在原有的色彩中添加另一种颜色，待两种颜色中和之后产生出的新颜色。铅笔和喷枪工具都不具备此功能。能够进行混色的笔刷，都追加有“混色”“水分量”“色延伸”这3个选项（马克笔为2个），用户可以根据自己的喜好对混色与延伸的强度进行调节。

➢ 混色，可以拖动滑块对色彩的混合程度进行调节，数值为0～100。当数值为0时，笔刷几乎不带有混色效果，涂过的地方会变成白色；当数值为100时，混合色彩的效果会非常强烈。以下是当数值为0、50、100时笔刷的效果图。



“混色”文本框　　混色效果对比

➢ 水分量，拖动滑块，可以模拟色彩中所含水分量进行调整，数值越大色彩中的水分越多，颜色越浅。



“水分量”文本框　　水分量效果对比

➢ 色延伸，指对原色的色彩进行拉伸延长，将其慢慢转化为新色彩的过程，拖动滑块可对延伸长度进行设置，下面是延伸值为0、100的效果图。



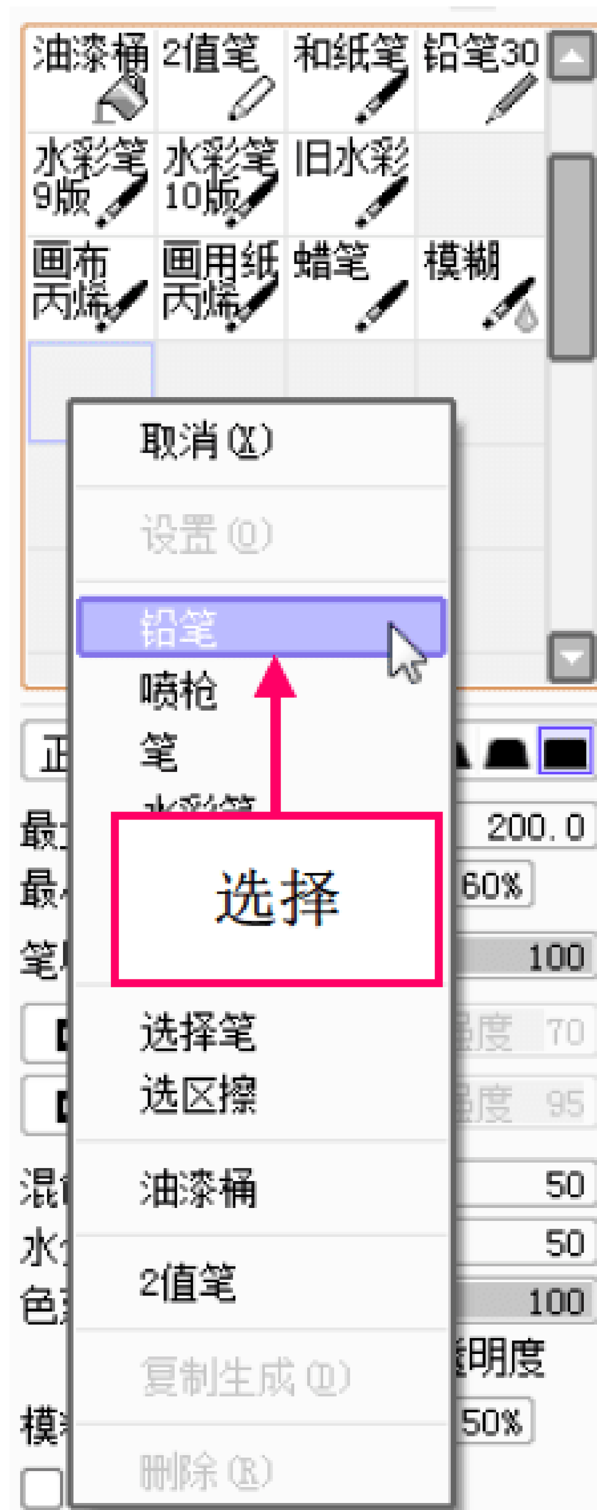
“色延伸”文本框　　色延伸效果对比

4．实战——自定义工具的个性化定制

默认的各种笔刷工具可以在“自定工具设置”对话框中对抖动、笔压以及快捷键等项目进行设定，另外，用户还可以在工具栏中的空格处创建新的笔刷工具。本节主要介绍如何创建新笔刷。

步骤 01 在自定义工具栏的空格中单击鼠标右键，在弹出的快捷菜单中选择“铅笔”选项。

步骤 02 执行上述操作后即可添加画笔。



选择“铅笔”选项



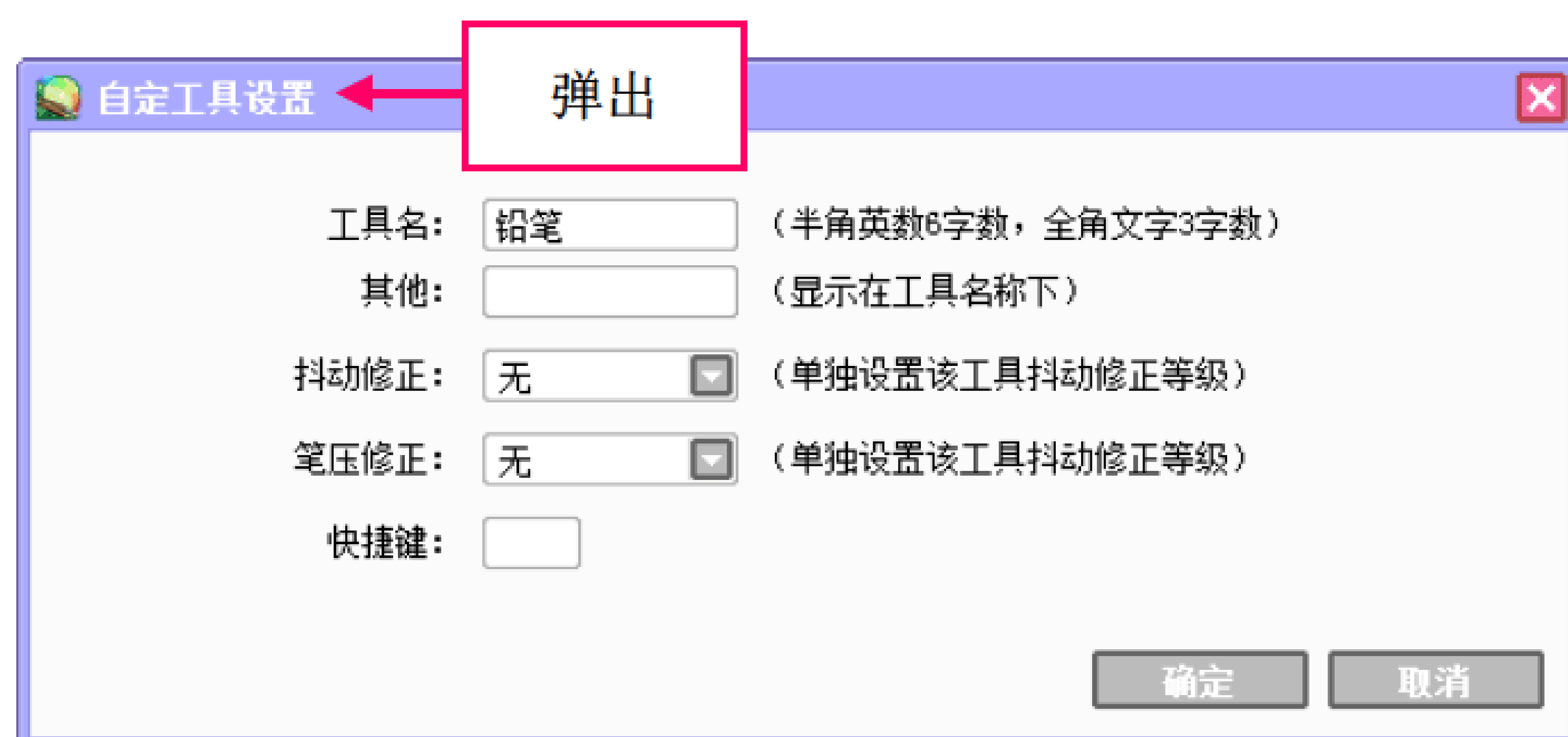
添加画笔

步骤 03　在新建画笔上单击鼠标右键，在弹出的快捷菜单中选择“设置”选项。

步骤 04　执行上述操作后，即可弹出“自定工具设置”对话框。



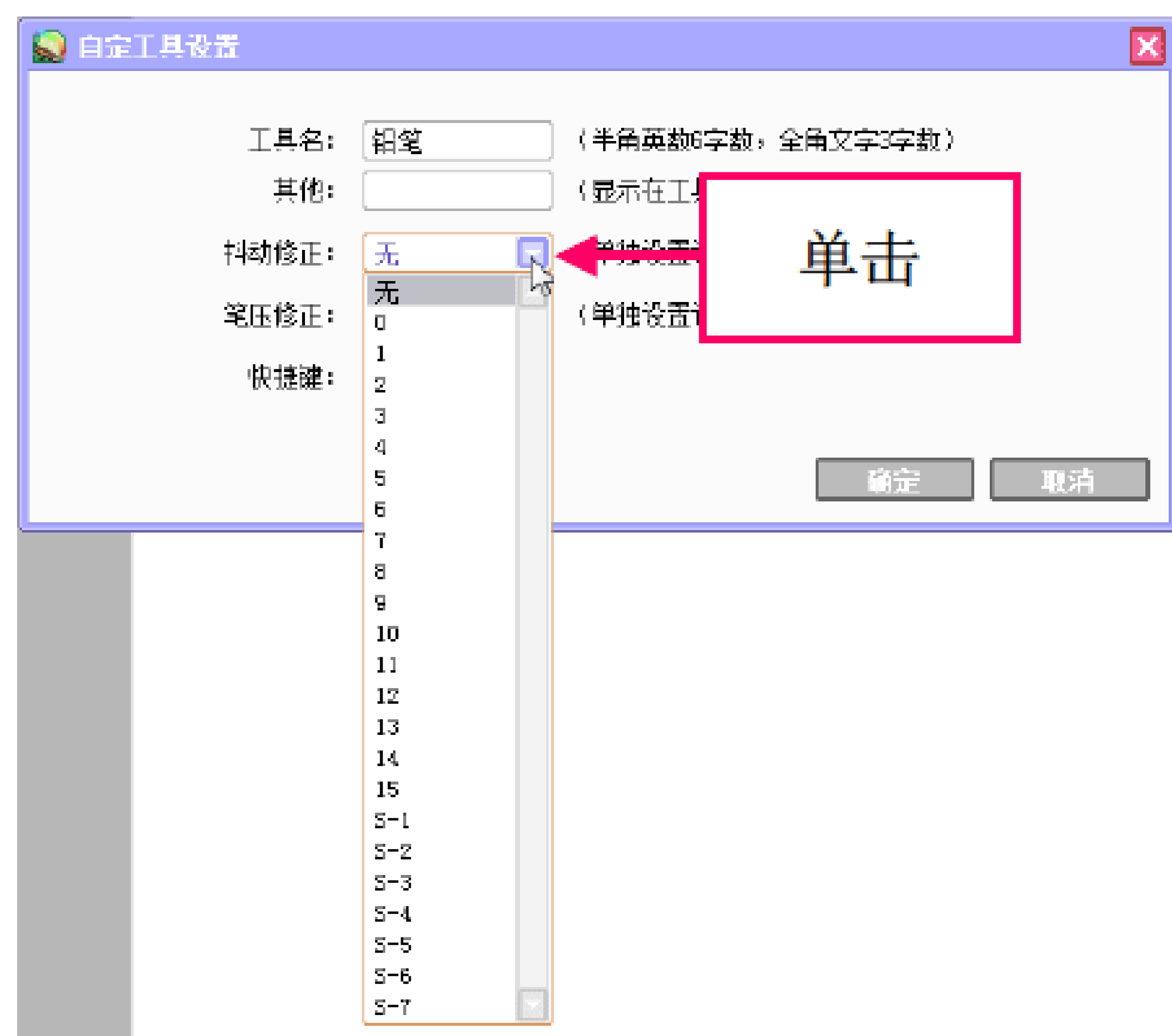
选择“设置”选项



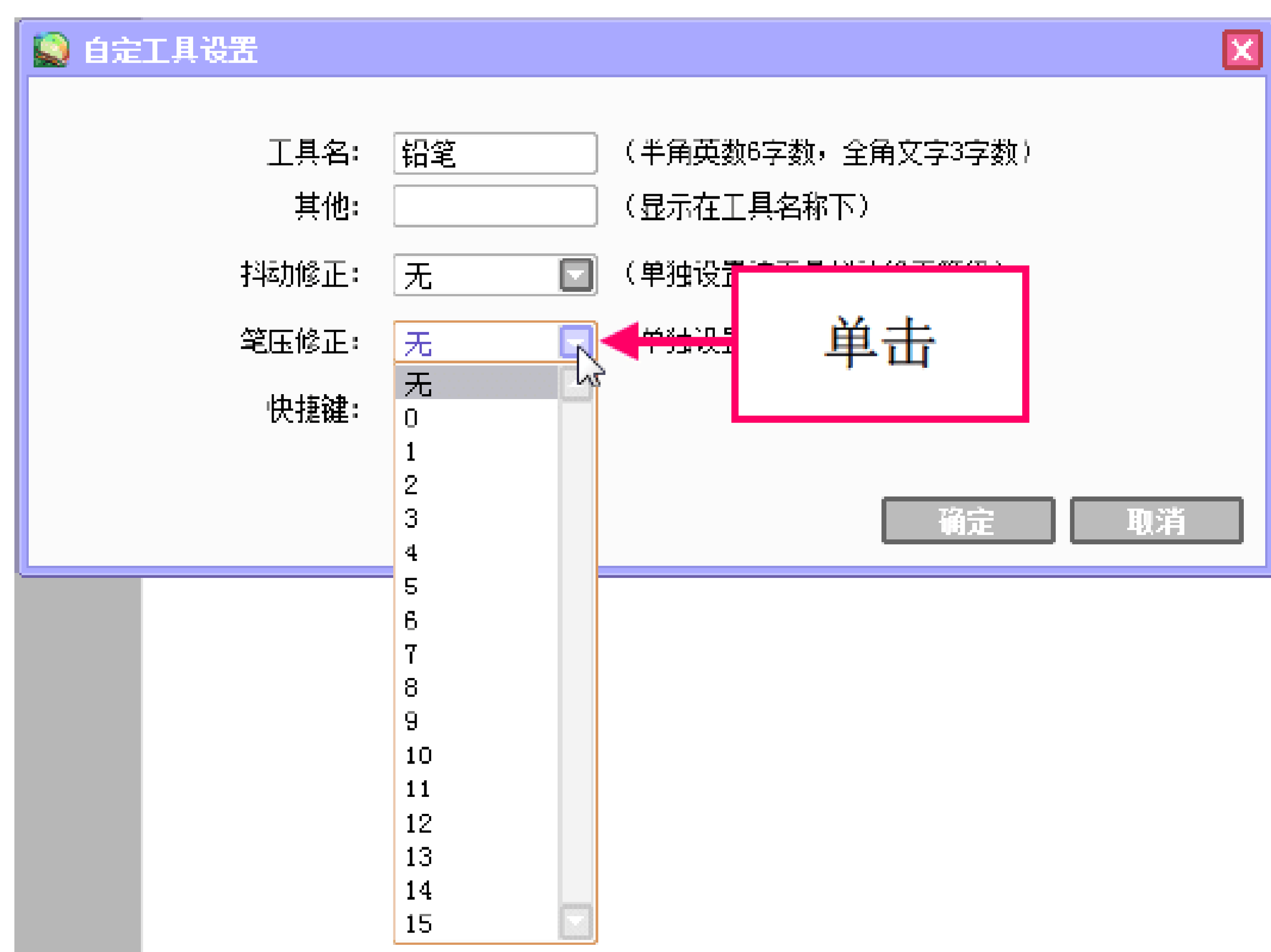
“自定工具设置”对话框

步骤 05　单击“抖动修正”右侧的三角形下拉按钮，在弹出的列表中选择相应参数即可对其进行设置。

步骤 06　单击“笔压修正”右侧的三角形下拉按钮，在弹出的列表中选择相应参数即可对其进行设置，单击“确定”按钮，即可对画笔的参数进行修改。



“抖动修正”下拉列表



“笔压修正”下拉列表

3.2.6 掌握基本的图层功能

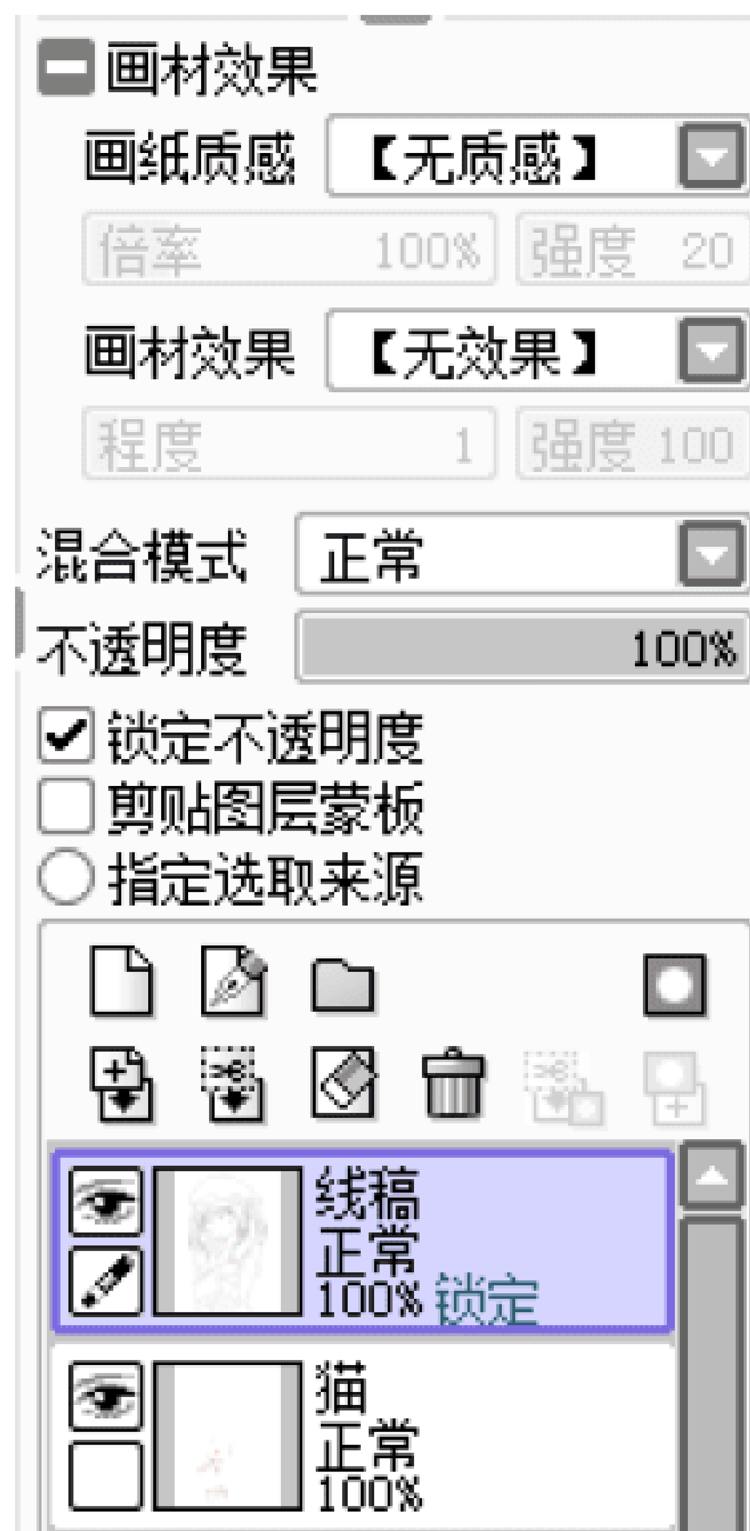
在数码绘图中，不可或缺的是图层功能，图层其实就是类似于早期动画制作中“赛璐璐”模板一样的东西。利用图层，可以轻松地对画面中的不同物体分别进行绘制上色，使得制作、修正、加笔等都变得更加简单。

1. 图层面板中的各项功能

首先在SAI中打开一张漫画素材图像，下面来介绍图层面板。



漫画素材



图层面板

➢ 画纸质感：可以为图像添加纸张、画布等不同的质感，新创建图层的默认设定为“无质感”。

➢ 画材效果：可以为图层添加特殊的画材效果。

➢ 混合模式：图层的重叠方式，共计有6种可选，不同的模式会产生截然不同的效果。

➢ 不透明度：可以设定图层透明程度，数值越小图层的透明度越高，当数值为 0 时图层将完全透明。

➢ 锁定不透明度：选中“锁定不透明度”复选框后，只能在图像的有色部分绘画，图层中的不透明部分不会被涂上任何颜色。

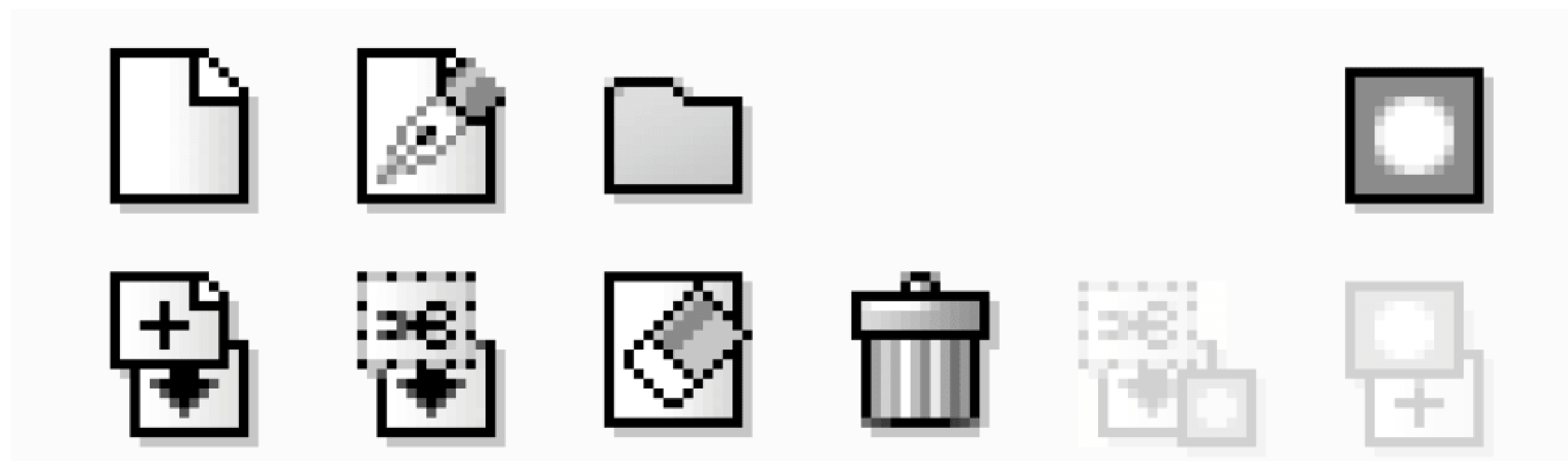
➢ 剪贴图层蒙版：可以将下方图层中的不透明区域作为图层蒙版。

➢ 指定选取来源：只有在使用油漆桶或者魔棒工具时才会发挥效果。

➢ 快捷功能按钮：与图层有关的一些常用功能快捷键按钮。

➢ 图层列表：在这里可以确认图层的状态与排列顺序，在列表中，处于上方的图层位于画布的上面。

快捷功能按钮说明如下。



快捷功能按钮

➢ 新建图层：创建一个可以使用普通画笔工具的普通图层。

➢ 新建钢笔图层：创建一个可以使用特殊制图工具的钢笔图层。

➢ 新建图层组：创建一个可以管理多张图层的文件夹。

➢ 新建图层蒙版：为当前的图层创建一张图层蒙版。

➢ 向下转写：将当前图层中的图像转移至下方的图层中。

➢ 向下合拼：将当前的图层与下方的图层合拼在一起。

➢ 清除图层：清除图层中的所有图像内容。

➢ 删除图层：删除当前选择的图层。

➢ 单独向下合并图层蒙版：将下方图层的图像与蒙版分别进行合并。

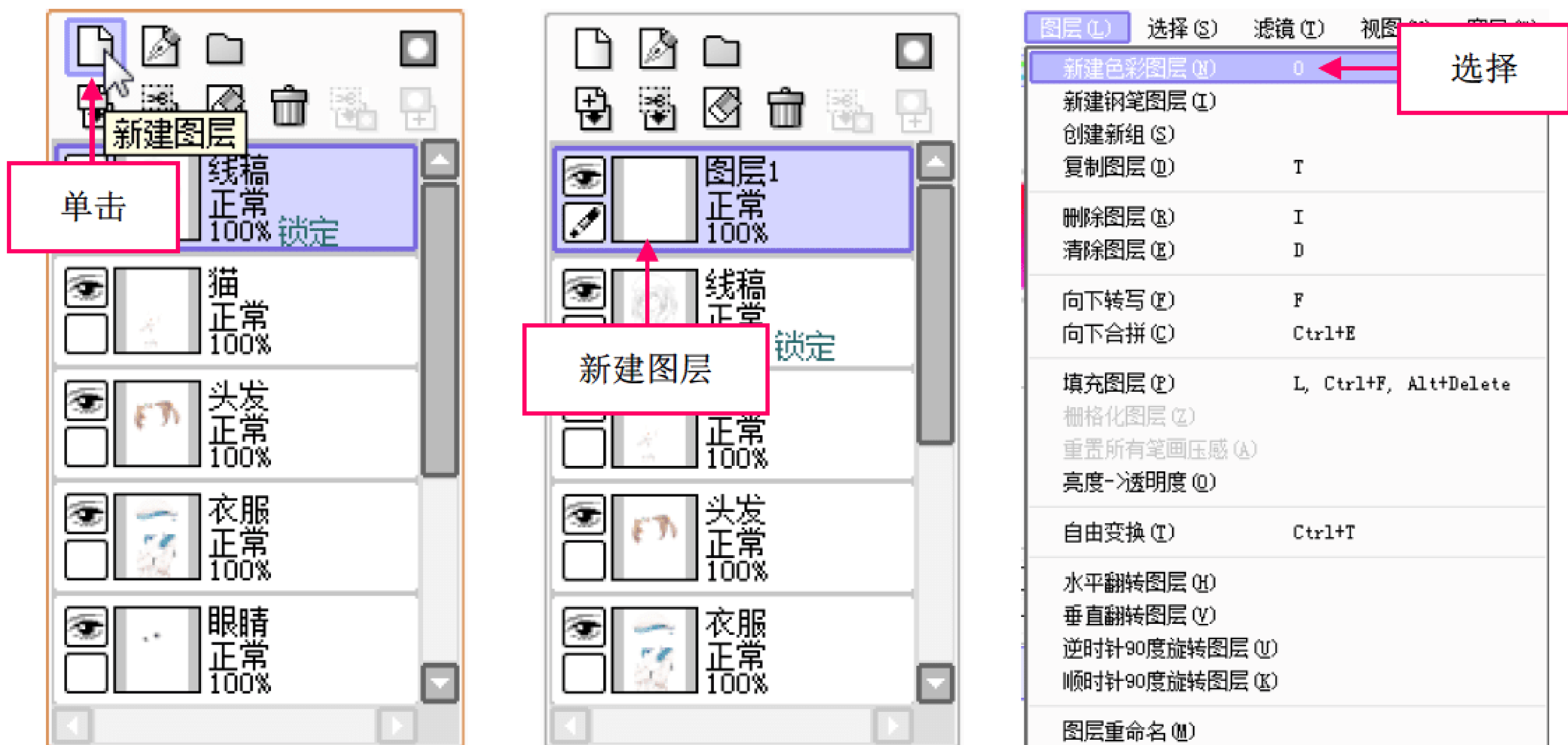
➢ 应用图层蒙版：将蒙版的效果应用到画面中。

2．实战——创建新图层

步骤 01 在图层面板中单击“新建图层”按钮。

步骤 02 执行上述操作后即可新建图层。

步骤 03 或者在菜单栏中选择“图层”|“新建色彩图层”命令，也可新建图层。



单击“新建图层”按钮　　新建图层　　选择“新建色彩图层”命令

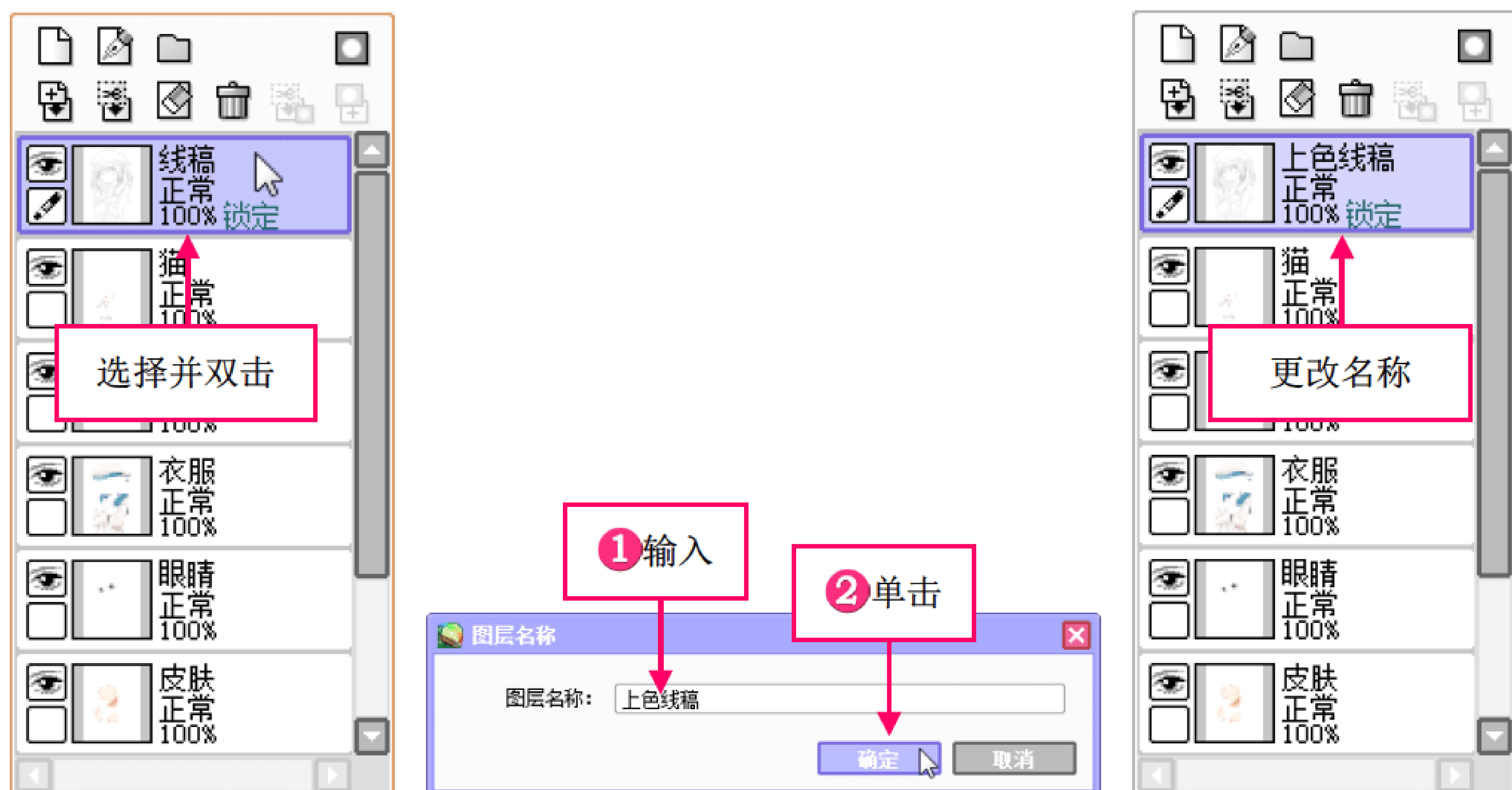
3．图层的编辑方法

（1）实战——图层名称的重命名。

步骤 01 在图层面板中选择相应图层，并双击鼠标左键。

步骤 02 执行上述操作后即可弹出“图层名称”对话框；❶在“图层名称”文本框中输入相应名称；❷单击“确定”按钮。

步骤 03 执行上述操作后，即可更改图层名称。



双击图层　　单击“确定”按钮　　更改图层名称

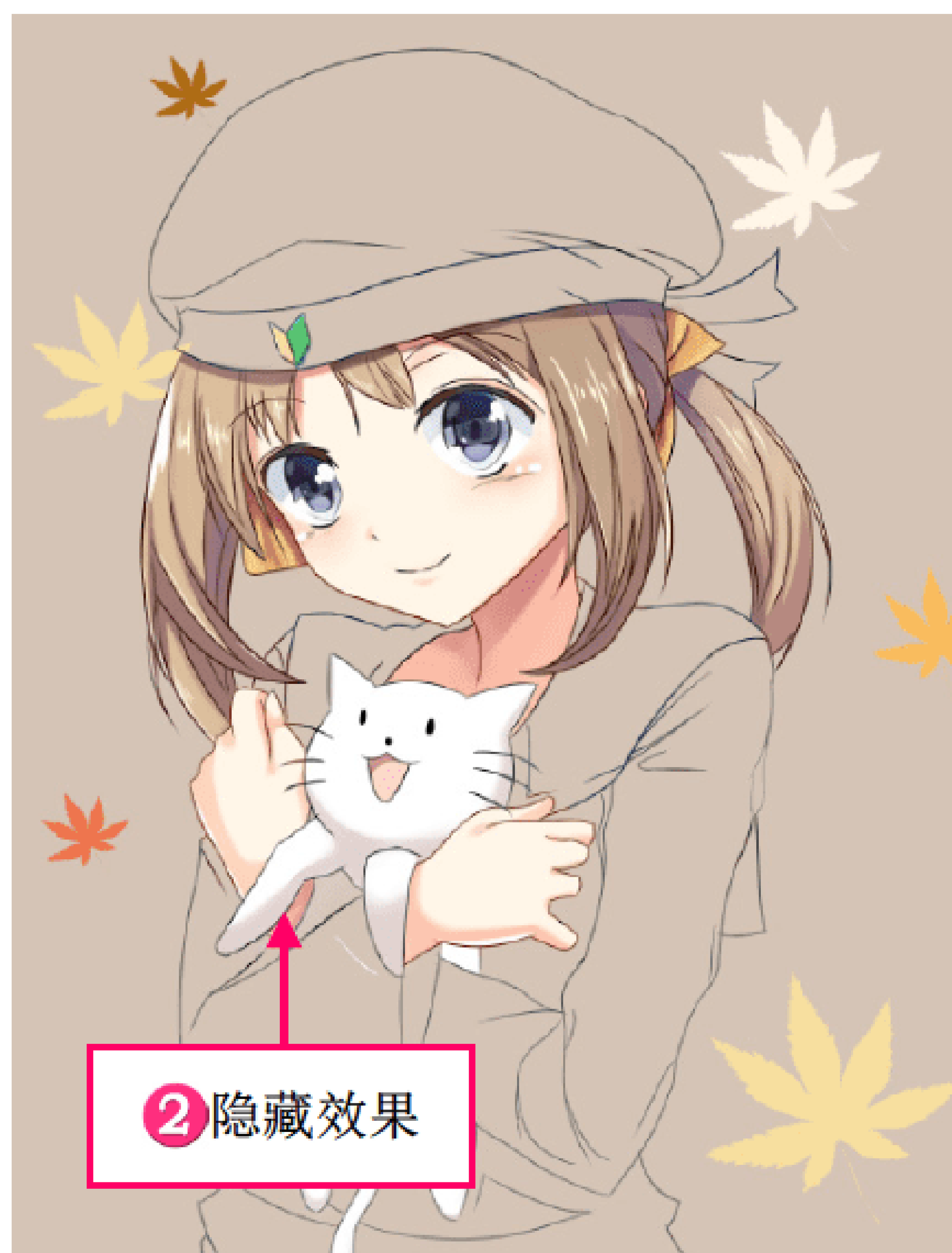
（2）隐藏图层。

❶在图层面板中单击“显示/隐藏图层”按钮；❷执行上述操作后即可将选择的图层隐藏。





单击“显示 / 隐藏图层”按钮



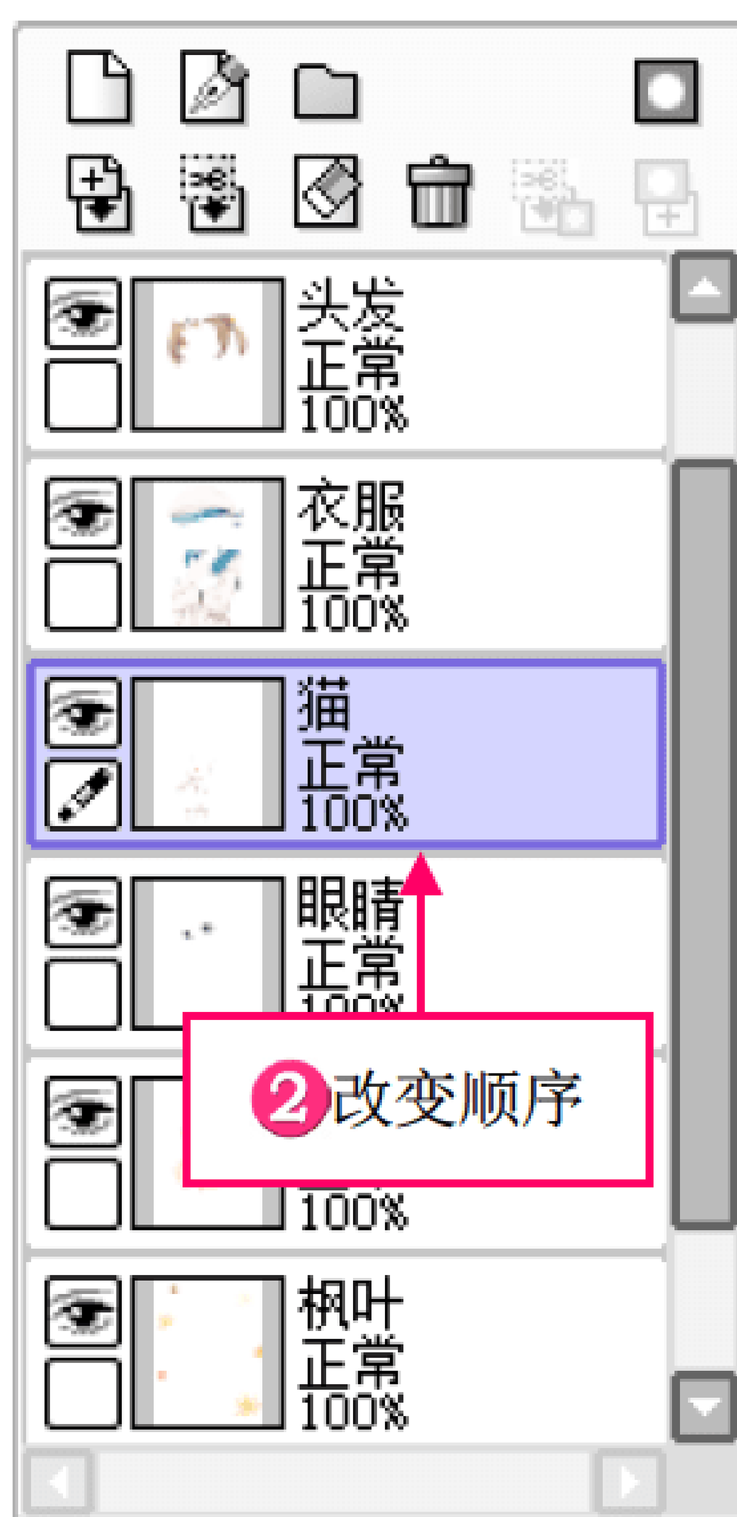
隐藏图层效果

（3）改变图层的排列顺序。

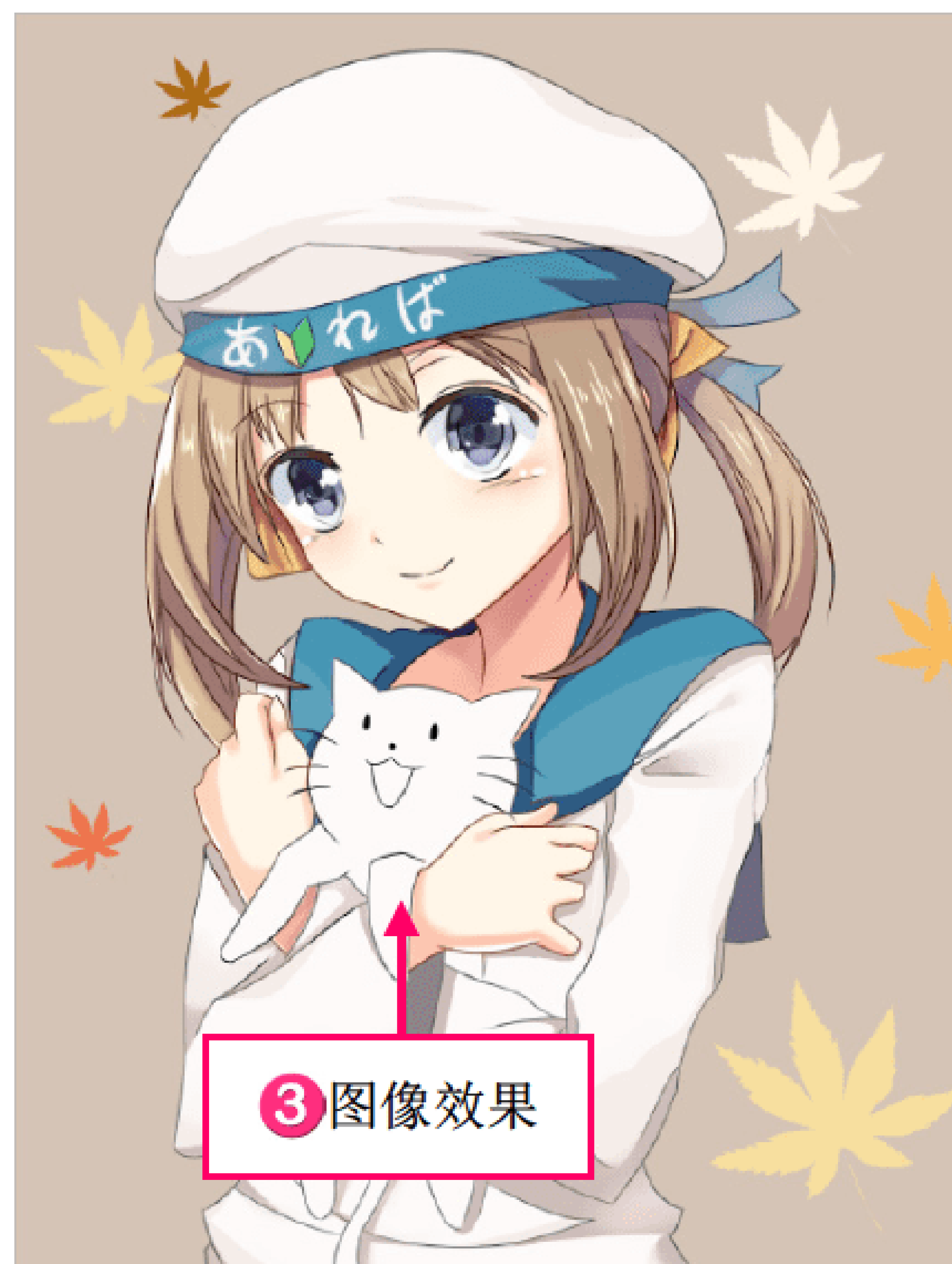
❶选择需要改变位置的图层；❷将该图层拖曳至目标位置即可，正在被拖动的图层会以粉红色表示，红色的横线表示移动后的位置；❸执行上述操作后即可改变图层的排列顺序。



拖曳图层



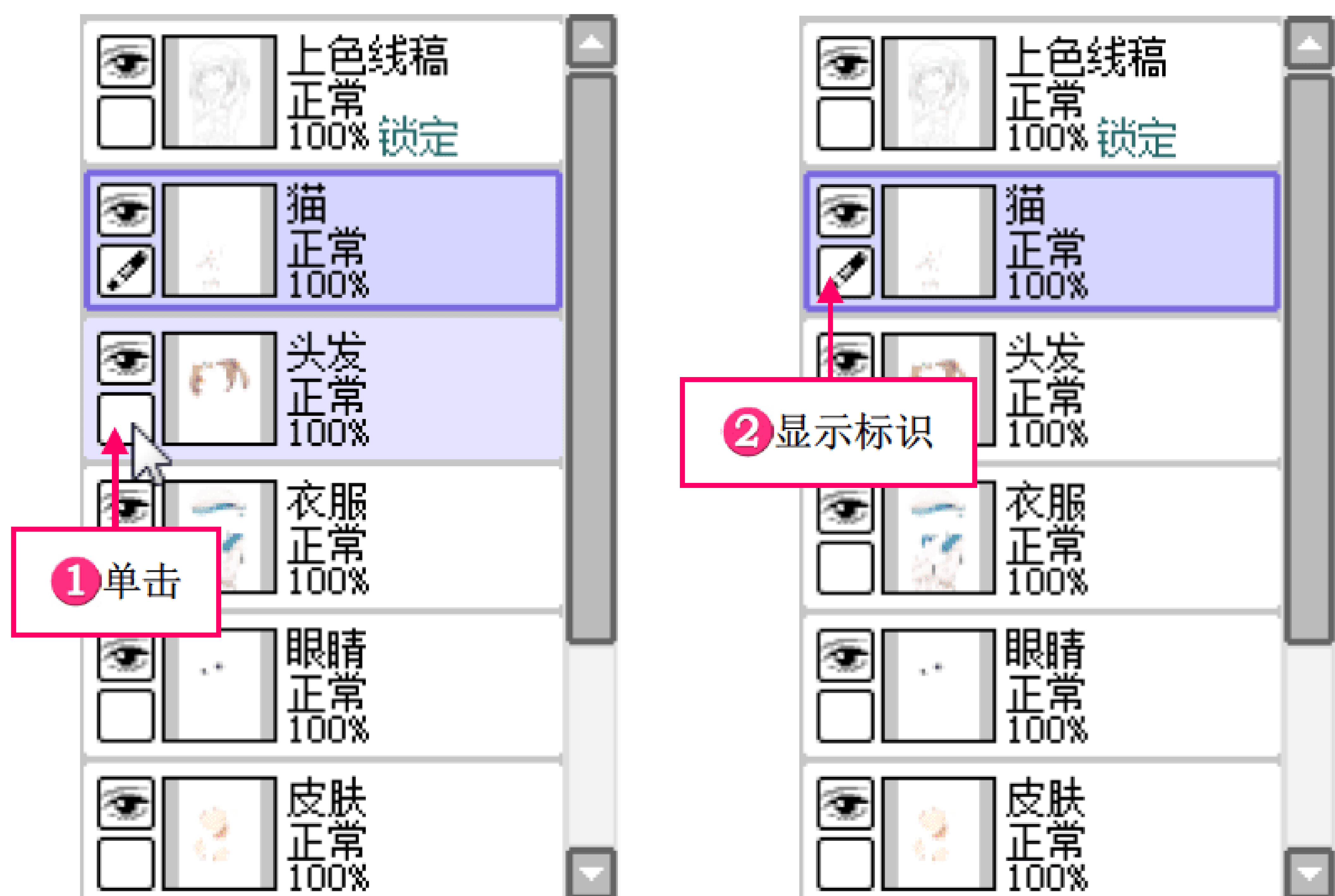
改变图层顺序



图像效果

（4）对多个图层进行链接操作。

❶在图层面板中单击“显示 / 隐藏图层”按钮下方的按钮；❷会出现一个红色的图钉状标识，选中该图标将会与当前使用中的图层链接，对当前图层执行移动、变形等操作，将会对链接的图层也产生同样的影响。



单击“显示/隐藏图层”按钮下方的按钮　　出现红色的图钉

4．实战——向下转写图像

向下转写功能是把当前图层中的内容转移到下方的图层中。转写之后，原先的图层仍然会被保留。在绘制漫画过程中，向下转写多用于复制重复的内容。

步骤 01 在图层面板中单击“向下转写”按钮。

步骤 02 执行上述操作后即可向下方的图层转移图像。

步骤 03 或者在菜单栏中选择“图层”|“向下转写”命令，也可转写图层。



单击“向下转写”按钮　　转移图像　　选择“向下转写”命令

5．实战——向下合拼图层

在使用 SAI 绘制漫画的过程中，图层过多时选择图层比较不便，也会加大文件，使软件

运行缓慢，这时可以合拼图层。接下来介绍怎样合拼图层。

步骤 01 在图层面板中单击“向下合拼”按钮。

步骤 02 执行上述操作后即可向下方的图层进行合拼。

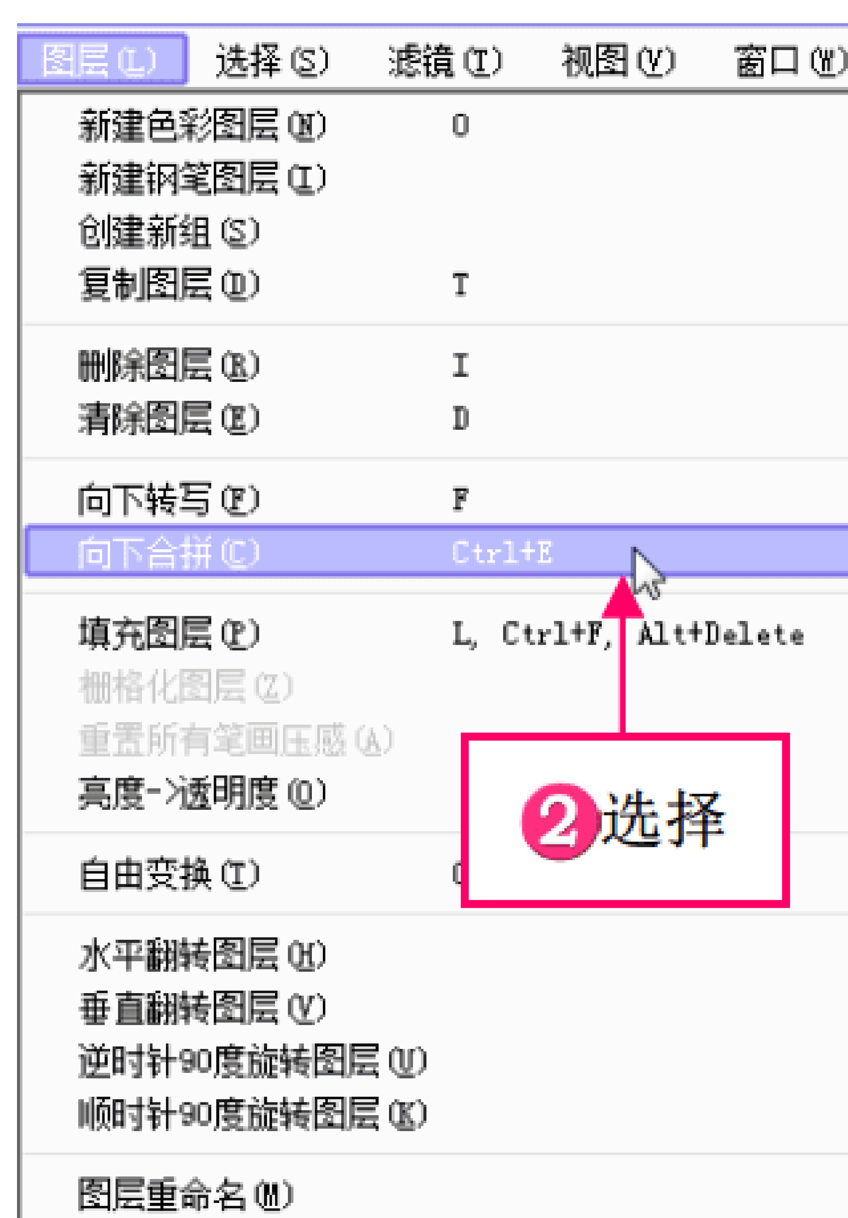
步骤 03 或者在菜单栏中选择“图层”|“向下合拼”命令，也可合拼图层。



单击“向下合拼”按钮



合并图层



选择“向下合拼”命令

6．清除图层中的图像

在绘制漫画过程中，对于有错误的部分或者不满意的部分，使用清除图层工具比橡皮擦工具更加快捷有效。在图层面板中，❶单击“清除图层”按钮，❷执行操作后即可清除图层图像。



单击“清除图层”按钮



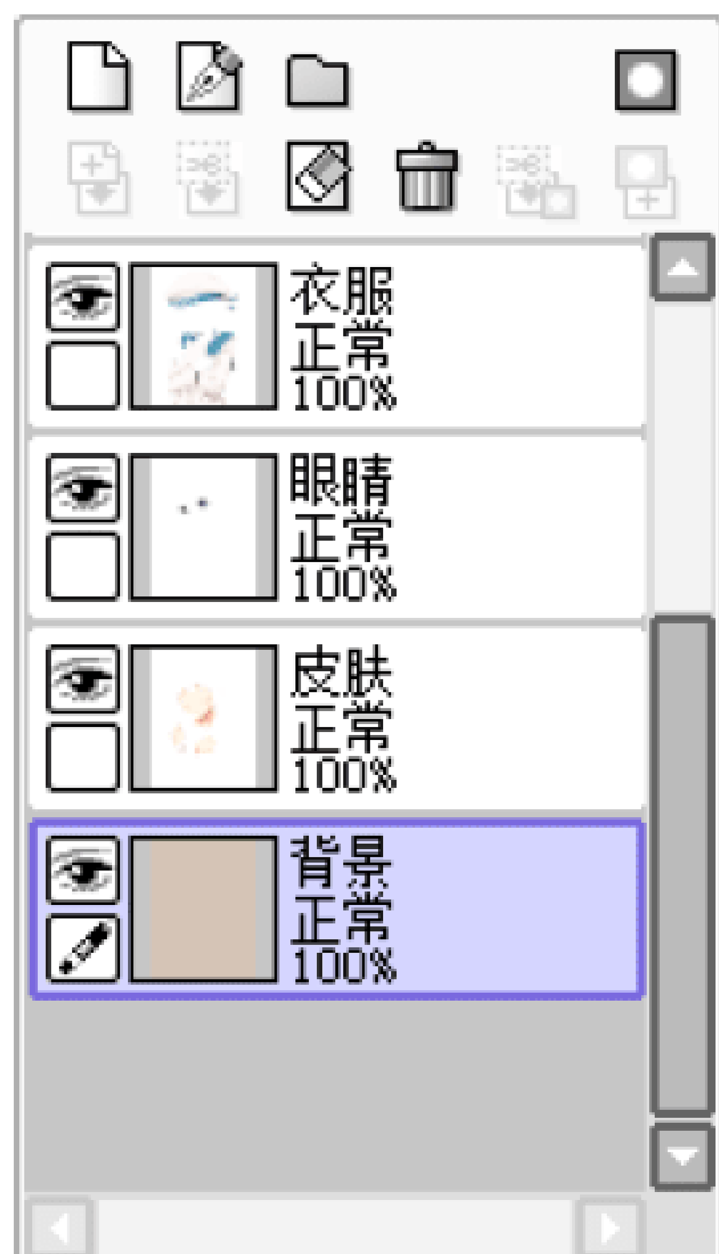
清除图层图像效果

7．删除整个图层

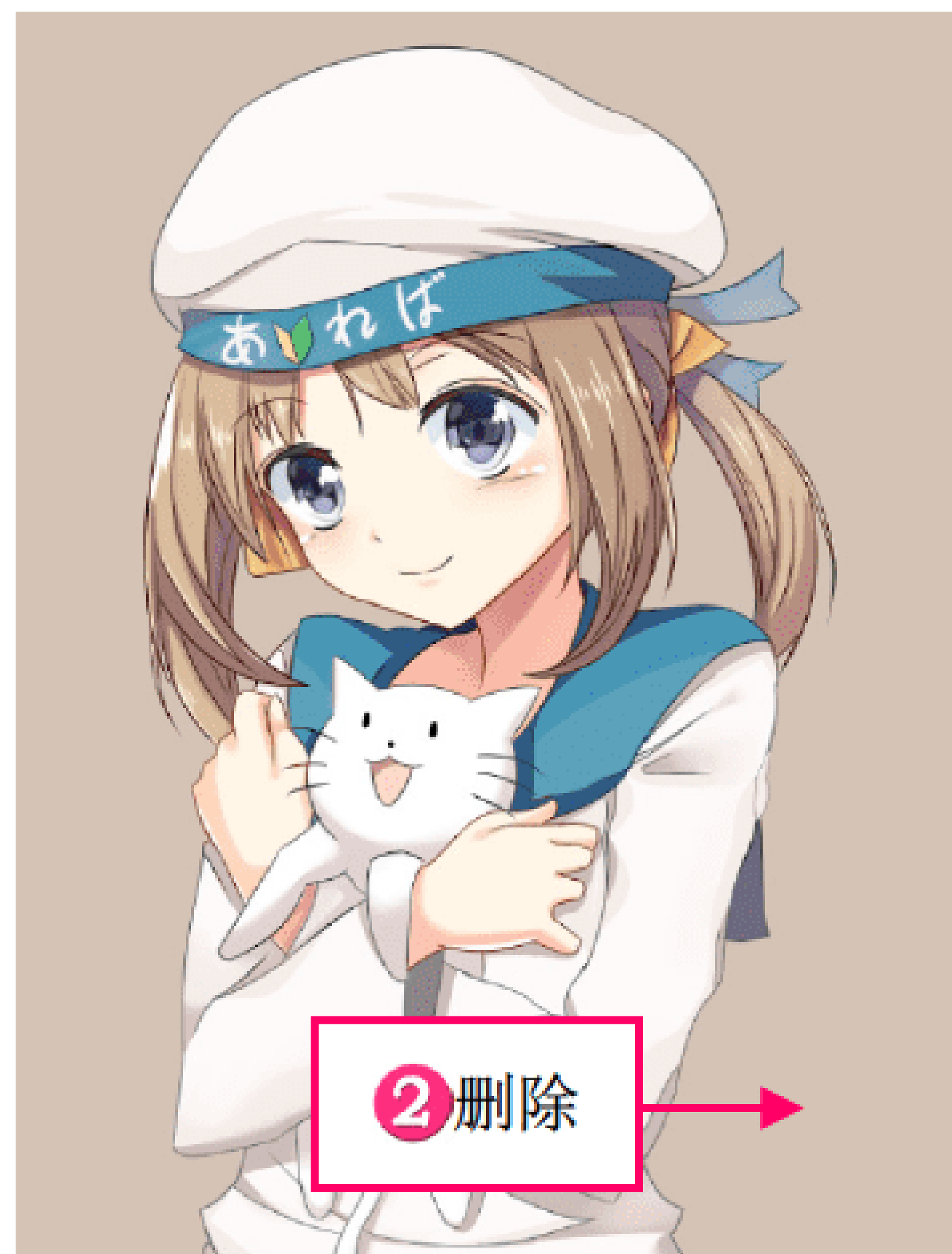
在绘制漫画过程中，有不需要的图层，❶可以在图层面板中单击“删除图层”按钮；❷执行操作后即可删除图层。



单击“删除图层”按钮



删除图层



删除图层后的效果

8．实战——如何创建图层组

在绘制漫画过程中，图层比较多时，可以将图层分组，使绘制时更加方便。下面介绍怎样新建图层组。

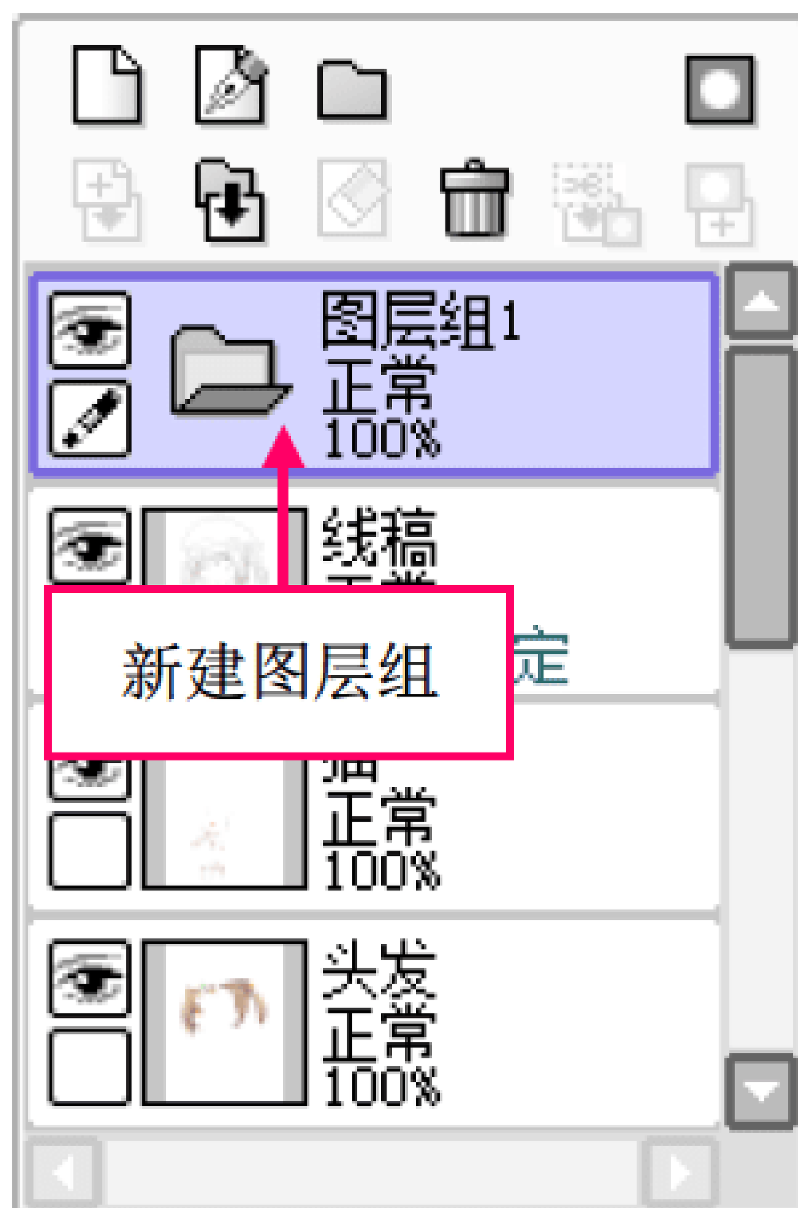
步骤 01 当图层的数量过多时，图层列表会变得相当长，“图层组”就可以发挥作用了。在图层面板中单击“新建图层组”按钮。

步骤 02 执行上述操作后，即可新建图层组文件夹。

步骤 03 将需要归纳的图层直接拖曳至其中即可。



单击“新建图层组”按钮



新建图层组文件夹



拖曳图层

9．合并图层组

上面介绍了怎样新建图层组，下面介绍怎样将图层组合并。用户可以将某个图层组中的所有图层合并成一个图层；❶在图层面板中单击“合并图层组”按钮。❷执行操作后即可合并图层组，合并后的图层组会变成一个图层。



单击“合并图层组”按钮



合并图层组

3.3　SAI 图层的功能及其操作

在绘制漫画过程中，图层是必不可少的，接下来介绍图层的功能及其操作。

3.3.1　实战——复制图层

在绘制漫画过程中，想要一个与当前图层一样的图层时，用户可以直接复制图层，这既节省了时间，也更加方便。下面介绍复制图层的方法。

步骤 01　在 SAI 中打开一张漫画素材。

步骤 02　在图层面板中选择“帽子”图层。



漫画素材



选择“帽子”图层

步骤 03　在菜单栏中选择“图层”|“复制图层”命令。

步骤 04　执行上述操作后即可复制图层。



选择“复制图层”命令



复制图层

步骤 05 或者将图层直接拖曳至“新建图层”按钮上。

步骤 06 执行上述操作后即可复制图层。



拖曳图层



复制图层

3.3.2 实战——为图层填充色彩

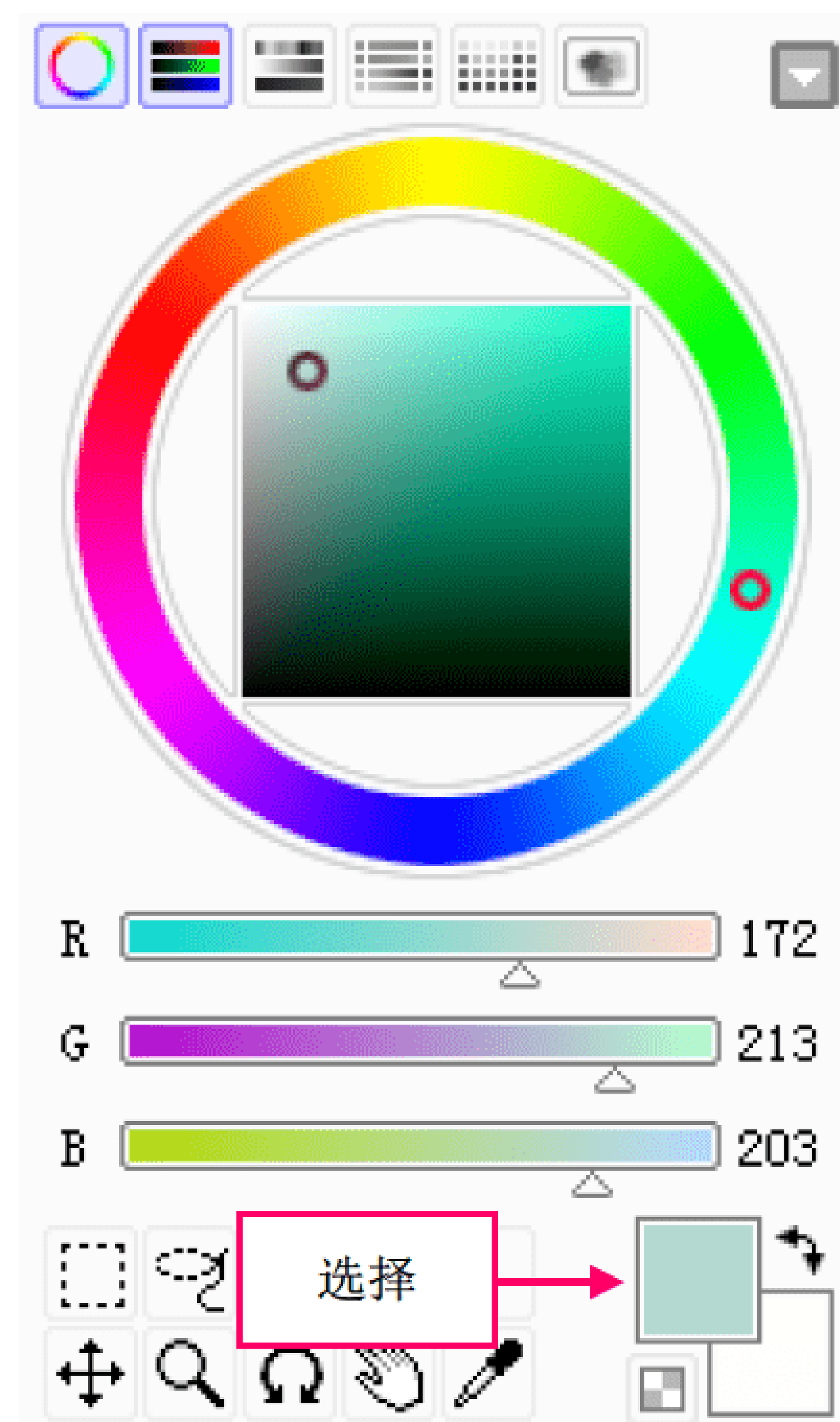
在为漫画背景填充颜色时，可以选择图层直接填充。在有多个图层需要填充时，也可以使用填充图层的方法填充。下面介绍怎样填充图层。

步骤 01 在图层面板中选择需要填充的图层。

步骤 02 在颜色面板中选择前景色为浅青色。



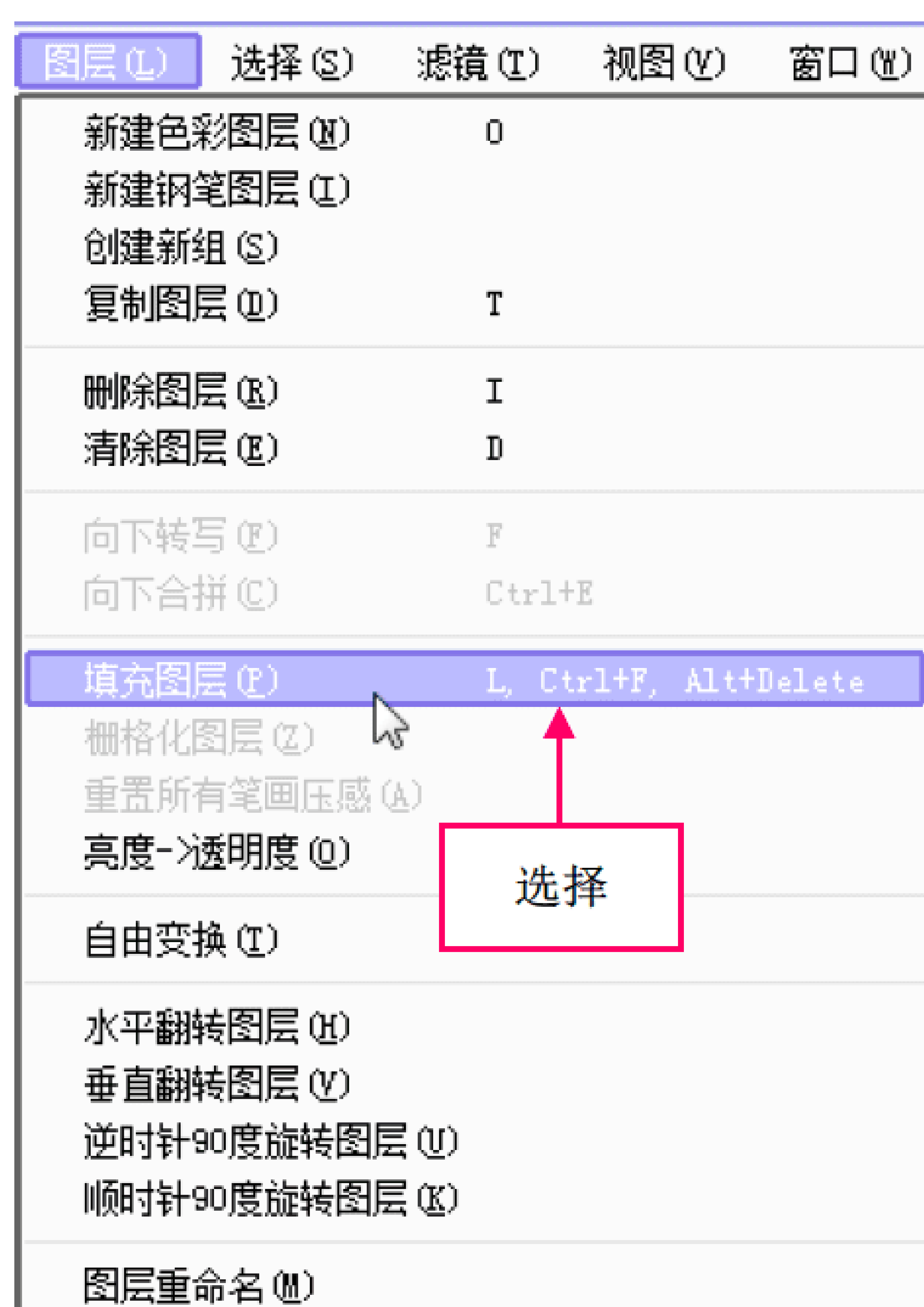
选择图层



选择颜色

步骤 03 在菜单栏中选择“图层”|“填充图层”命令。

步骤 04 执行上述操作后即可对图层填充颜色。



选择“填充图层”命令



填充颜色

◆ **知识扩展**

填充图层与油漆桶的区别如下：

当画面中存在多个选区时，油漆桶工具每次只能为一个区域填充色彩。而使用“填充图层”功能，无论图像中的选区有多复杂，都可以为所有选区一次性填充同种色彩。



油漆桶填充选区效果



填充图层效果

3.3.3 实战——调节图层的不透明度

在绘制漫画过程中常常会用到“不透明度”，例如在临摹时，可以将原图放在底层降低透明度，再在图层上绘制。下面介绍怎样调整透明度。

步骤 01 在图层面板中选择图层，上方的“不透明度”默认值为100%。

步骤 02 图层的不透明度为默认值时的效果。



选择图层



不透明度为默认值时的效果

步骤 03 拖动“不透明度”右侧的滑块，调整不透明度为70%时，图层的颜色变得有一点透明。

步骤 04　拖动不透明度右侧的滑块，调整不透明度为 30% 时，图层的颜色几乎融于背景了。


不透明度为 70% 时效果图

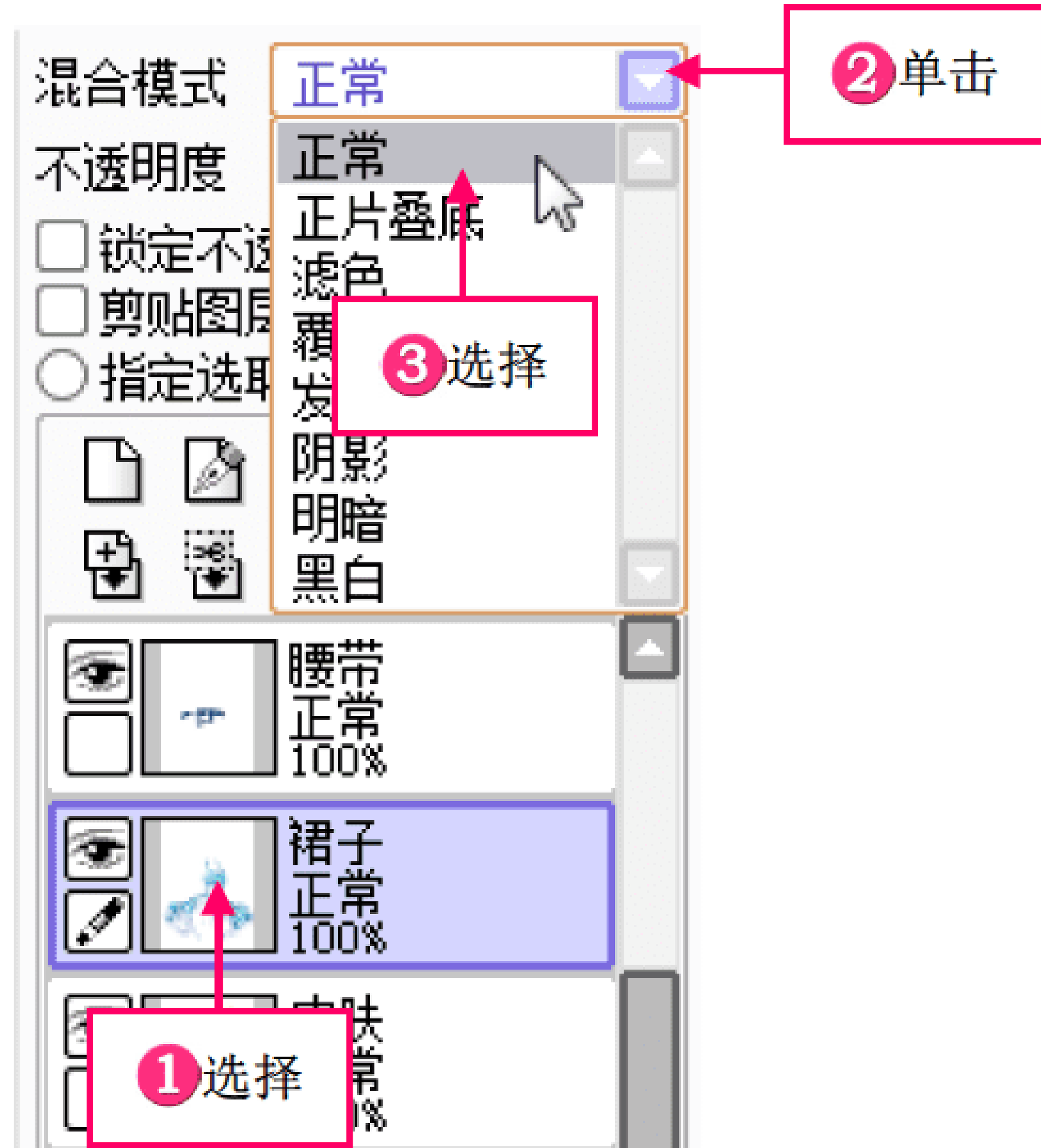

不透明度为 30% 时效果

3.3.4　实战——了解 6 种混合模式的效果

SAI 和 PS 一样，也可以对图层进行设置。SAI 的图层有 6 种混合模式，下面介绍怎样设置混合模式以及各个模式的效果。

步骤 01　❶选择相应图层；❷单击图层面板上方“混合模式”右侧的三角形下拉按钮；❸在弹出的列表中选择“正常”选项。

步骤 02　执行上述操作后，即可得到“正常”模式下的效果。



选择“正常”选项


“正常”模式效果

步骤 03　❶单击“混合模式”右侧的三角形下拉按钮；❷在弹出的列表中选择“正片叠底”选项。

步骤 04 执行上述操作后，即可得到正片叠底模式的效果。在“正片叠底”模式下，下方图像的色彩会被添加到当前图层中，使画面变得更浓烈，常用于制作阴影。



选择“正片叠底”选项


“正片叠底”模式效果

步骤 05 在弹出的列表中选择“滤色”选项，即可得到“滤色”模式下的效果。“滤色”模式可以使色彩重叠的部分更加白皙，常常用于提高画面整体的亮点，或者物体的高光部分。

步骤 06 在弹出的列表中选择“覆盖”选项，即可得到“覆盖”模式下的效果。“覆盖”模式可以使画面中的明亮部分更加明亮，阴暗部分更加阴暗，当下方的色彩为黑色或者白色时无效。


选择“滤色”选项


“滤色”模式效果

步骤 07 在弹出的列表中选择“发光”选项，即可得到“发光”模式下的效果。“发光”模式正如名字一样，可以为画面添加上光芒的效果，与水彩笔工具结合使用效果较好。

步骤 08　在弹出的列表中选择“阴影”选项，即可得到“阴影”模式下的效果。“阴影”模式可以制作出比“正片叠底”更加浓烈的色彩效果，可制作深色阴影。


“发光”模式效果


“阴影”模式效果

步骤 09　在弹出的列表中选择“明暗”选项，即可得到“明暗”模式下的效果。“明暗”模式可以对画面中的阴暗色与明亮色进行极端化的表现，对于提高画面的对比度有着很好的效果。

步骤 10　在弹出的列表中选择“黑白”选项，即可得到“黑白”模式下的效果。选择“黑白”模式后，画面中凡是有色彩的地方都会变成黑色，可以将色彩的浓淡以一定的标准转化为新的颜色。


“明暗”模式效果


“黑白”模式效果

3.3.5　辅助着色的基本功能

SAI 辅助着色的功能有锁定不透明度以及剪贴图层蒙版，下面介绍锁定不透明度以及剪贴图层蒙版的使用方法和效果。

1. 实战——锁定不透明度

步骤 01 ❶选择相应图层；❷并在图层面板上方选中“锁定不透明度”复选框。

步骤 02 在主视窗中使用画笔绘制时，图层中的透明部分就不会被涂上颜色，这样便不会出现溢出的情况。



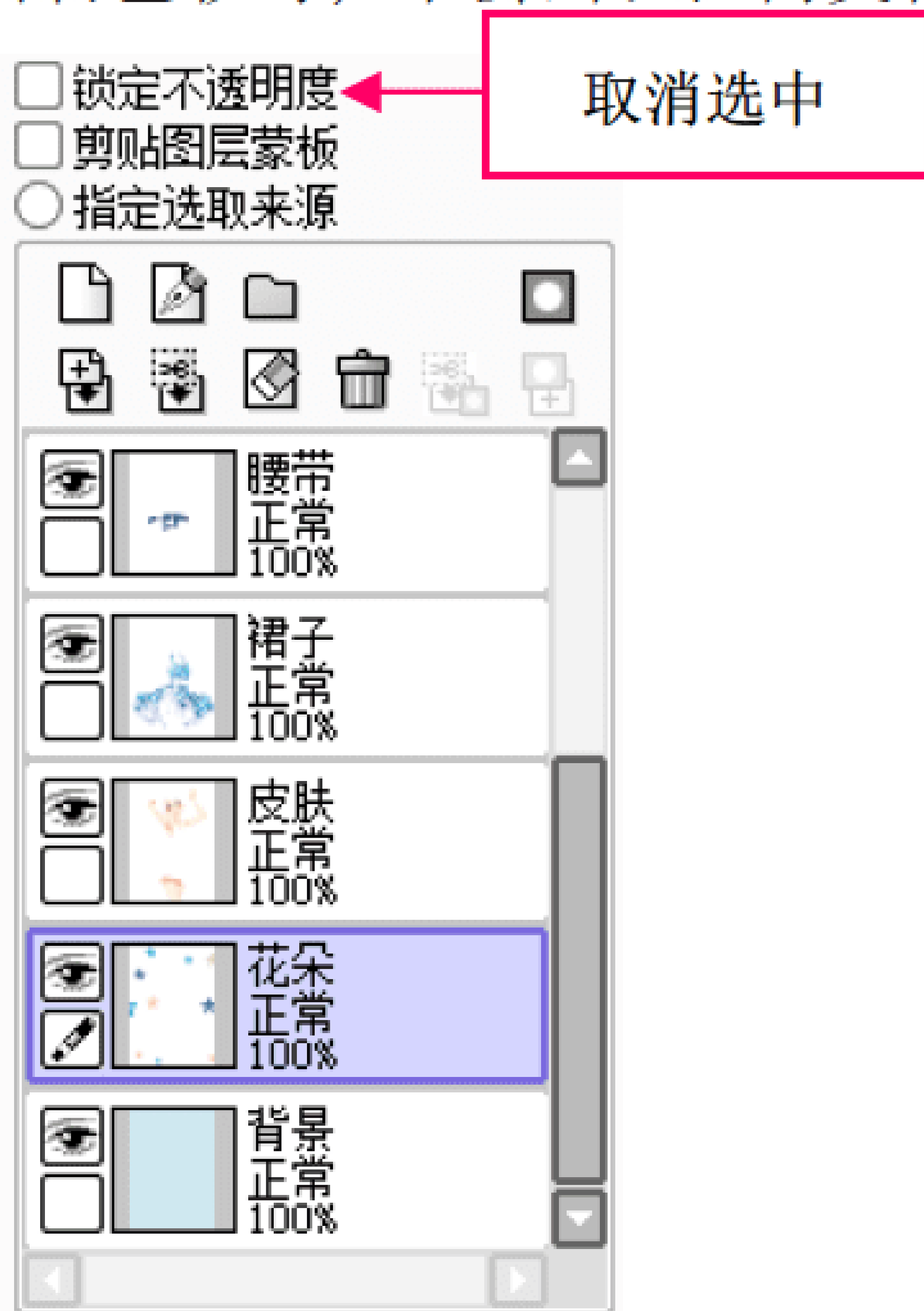
选中“锁定不透明度”复选框



绘制效果

步骤 03 在图层面板中取消选中“锁定不透明度”复选框。

步骤 04 在绘制色彩时，不会出现任何变化。



取消选中“锁定不透明度”复选框

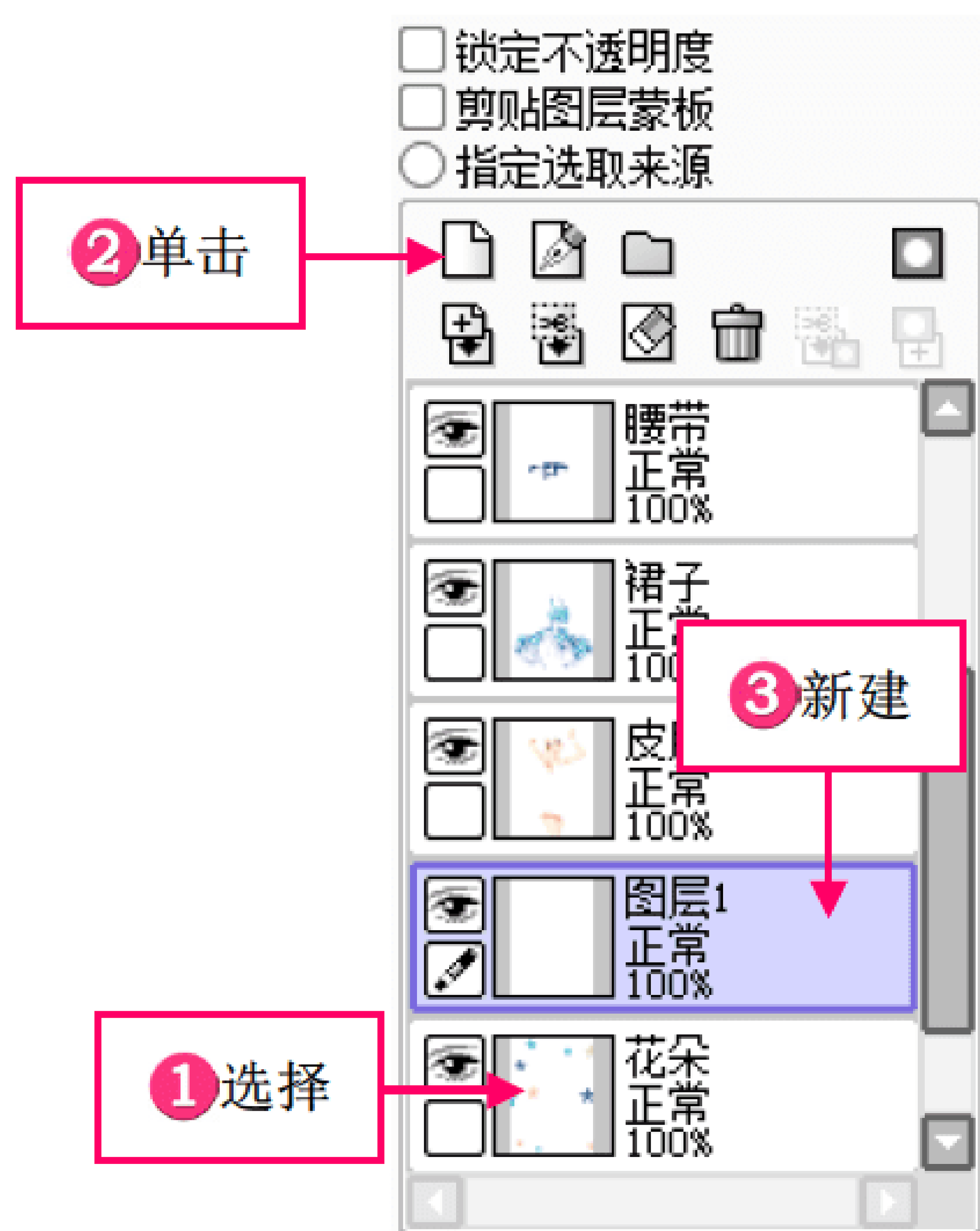


绘制效果

2. 实战——剪贴图层蒙版

步骤 01 ❶选择“花朵”图层；❷单击“新建图层”按钮；❸即可在其上方新建一个图层。

步骤 02 在画面上方随意绘制大色块。



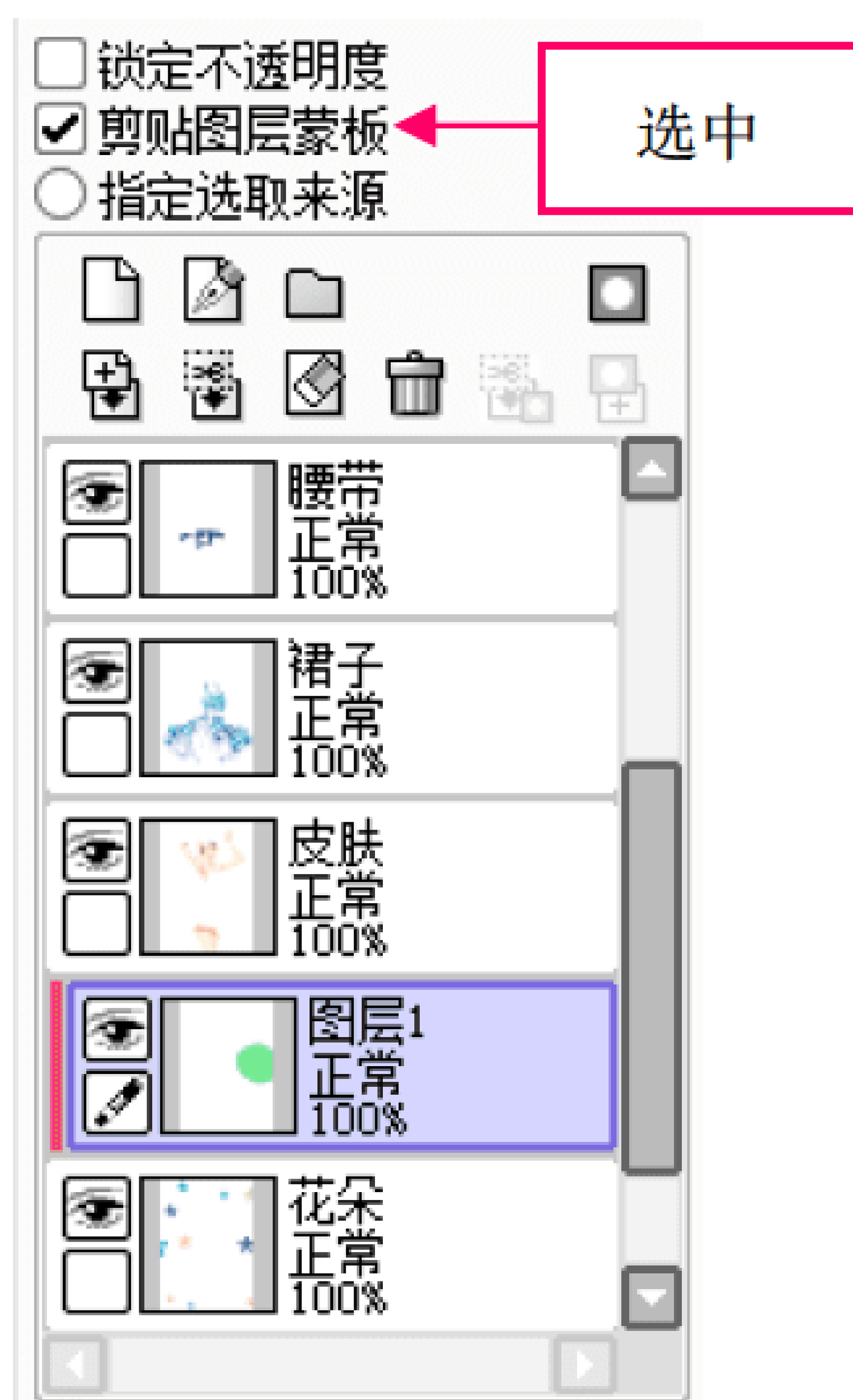
新建图层



绘制效果

步骤 03　在图层面板中选中“剪贴图层蒙版”复选框。

步骤 04　执行上述操作后即可创建剪贴蒙版。



选中“剪贴图层蒙版”复选框



蒙版效果

3.3.6　实战——图层蒙版

当用户想只显示画面的局部区域时，可以选用“图层蒙版”功能。蒙版可以当作是一张“遮盖物”，通过在画面中添加蒙版，可以将画布中“不想看见”的部分隐藏。下面介绍如何使用蒙版。

步骤 01　❶在图层面板中选择相应图层；❷单击“新建图层蒙版”按钮。

步骤 02　执行上述操作后，即可新建图层蒙版。



单击“新建图层蒙版”按钮



新建图层蒙版

步骤 03 执行上述操作后，图层中的像素会被隐藏，显示出背景色。

步骤 04 使用浓度为100的白色铅笔工具在画面上绘制，笔刷绘制过的地方，画面就会出现，若用黑色的铅笔工具绘制，则画面会再次隐藏。



显示背景色



绘制后蒙版效果

步骤 05 单击“应用图层蒙版”按钮，图层蒙版的效果就会被直接应用到画面中。

步骤 06 若觉得蒙版效果不好，也可以单击“删除图层”按钮，删除图层蒙版。删除蒙版后，图层中的图像便会再次全部显示。



单击“应用图层蒙版”按钮



单击“删除图层”按钮

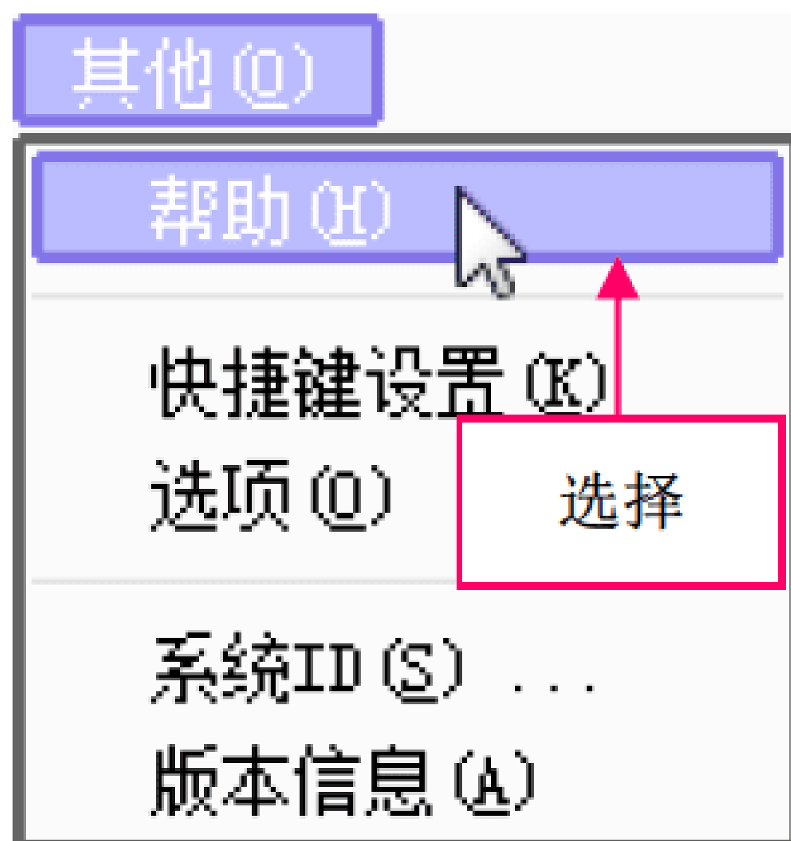
3.4 了解 SAI 的“其他”功能

在“其他”菜单中，包括能对 SAI 的工作规模进行变更的选项、帮助文档、购买软件时所必需的系统 ID 等重要的信息。当用户在操作中遇到困难，或者是想了解更多高级功能时，可以参阅其中的内容。

3.4.1 实战——“其他”命令

步骤 01 选择菜单栏中的“其他”|“帮助”命令。

步骤 02 执行上述操作后，即可弹出“HTML 帮助”对话框。



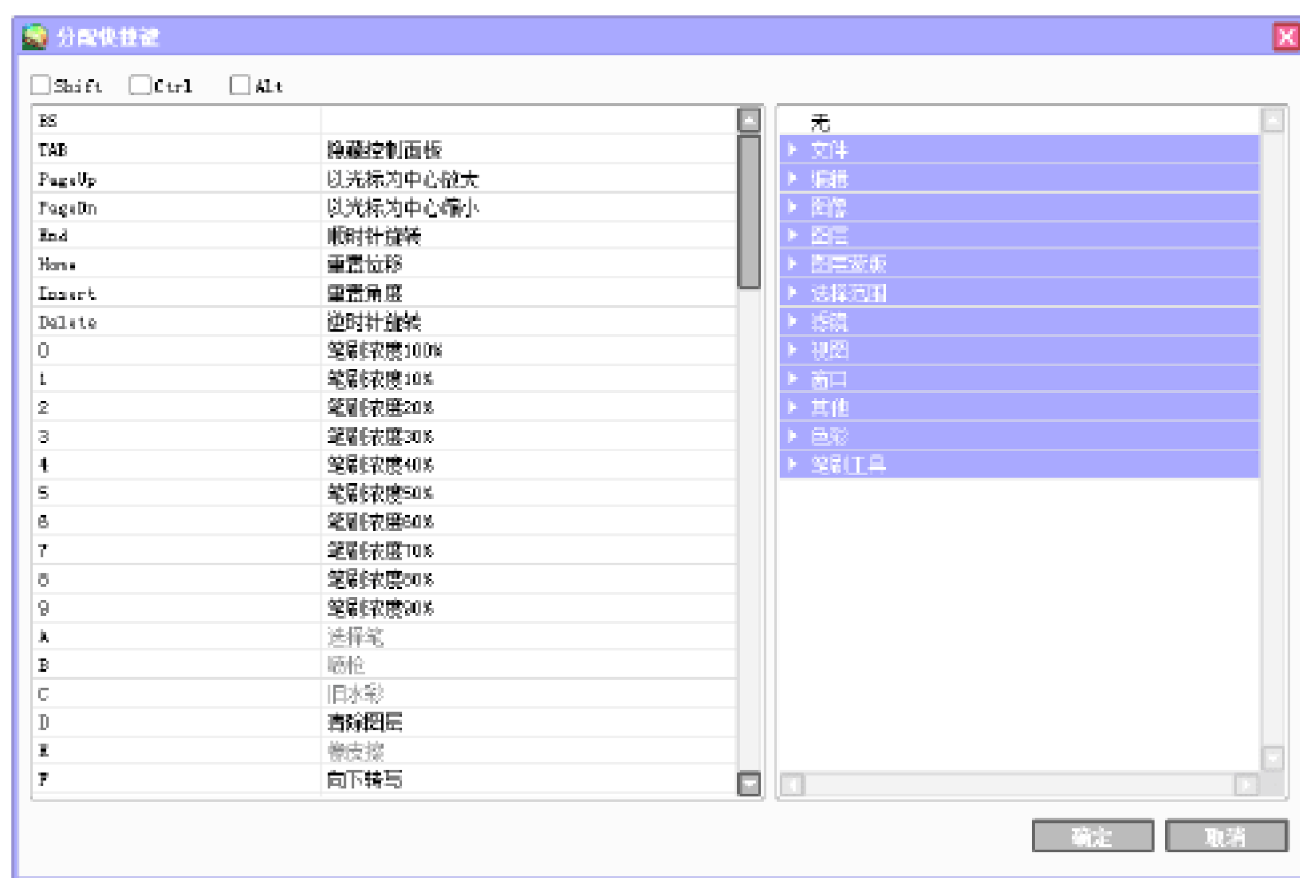
选择“帮助”命令



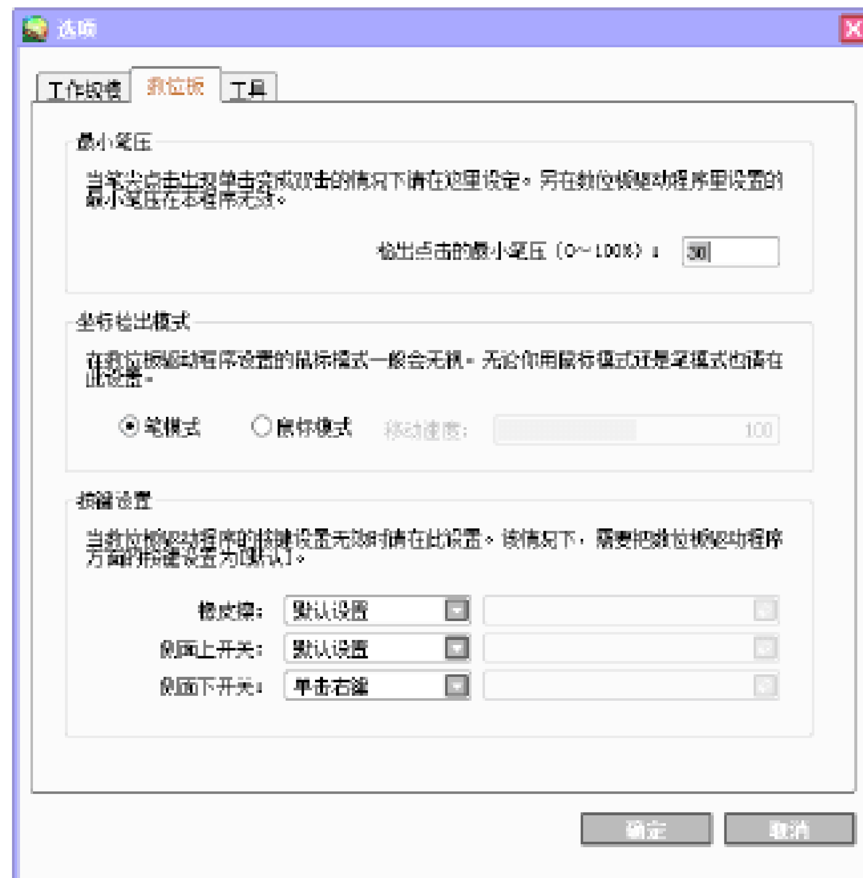
“HTML 帮助”对话框

步骤 03 在“其他”菜单中选择“快捷键设置”选项，即可弹出“分配快捷键”对话框，在其中用户可以根据自己的习惯设置相应的快捷键。

步骤 04 在“其他”菜单中选择“选项”选项，即可弹出“选项”对话框。



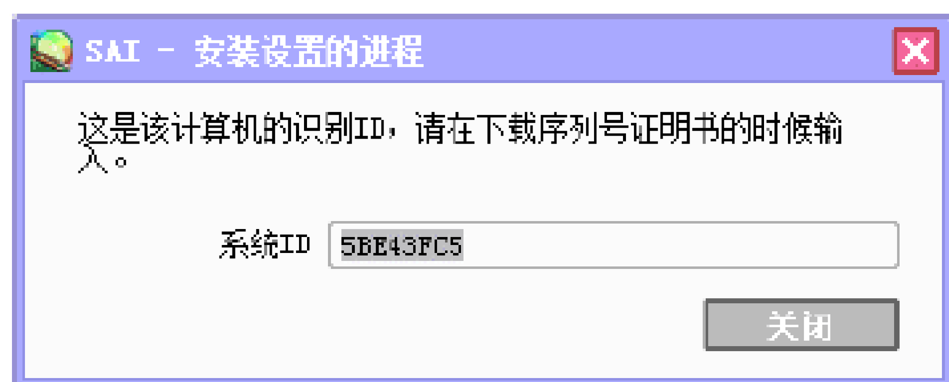
“分配快捷键”对话框



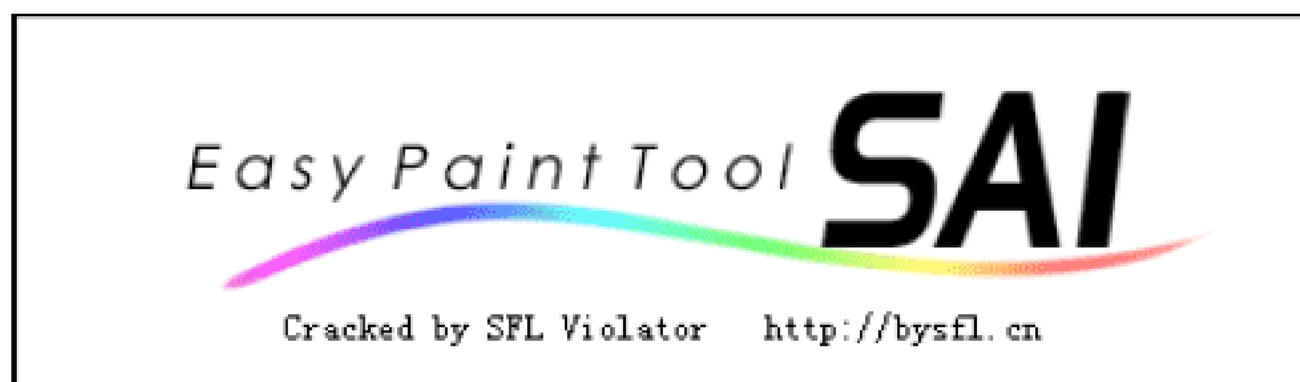
“选项”对话框

步骤 05 在“其他”菜单中选择“系统 ID”选项，即可弹出“SAI—安装设置的进程”对话框。

步骤 06 在“其他”菜单中选择“版本信息”选项，即可弹出版本图标。



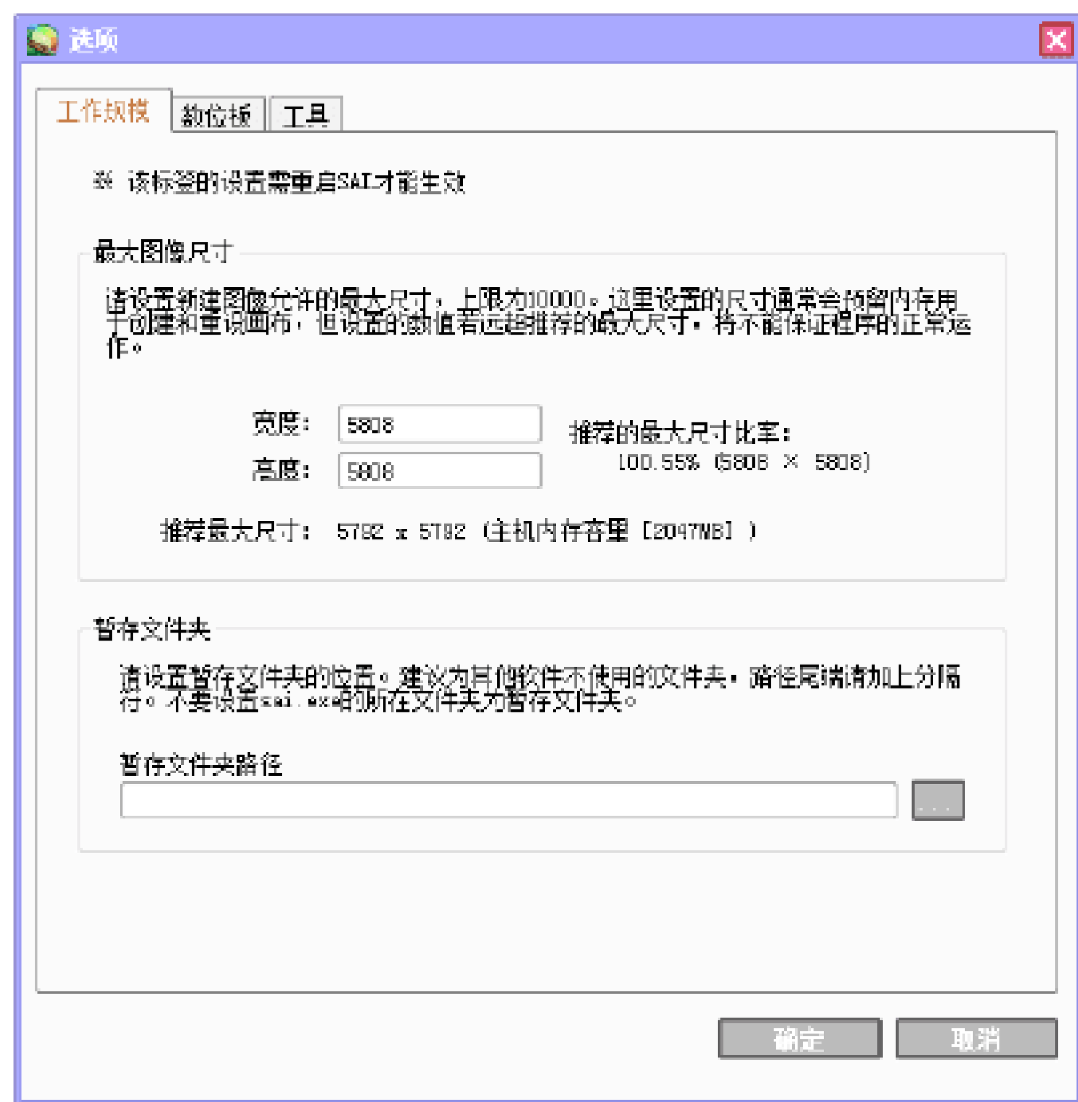
弹出“SAI- 安装设置的进程”对话框



版本图标

3.4.2 实战——“选项”命令

选择“帮助”|“选项”命令，即可弹出“选项”对话框。



“选项”对话框

单击“工作规模”标签，进入“工作规模”选项卡。“工作规模”选项卡中的各主要选项含义如下。

➢ 最大图像尺寸：要想使软件的运行流畅，就要预先为其设定好画布的最大尺寸，默认的数值是软件根据计算机现有的内存量自动计算得出的。如果所设定的数值超过推荐的上限，那么软件运行的稳定性可能会受到影响。

➢ 暂存文件夹：可以对 SAI 的暂存文件夹进行设定，软件默认的路径为 SAI 的安装文件夹，如无特殊需要使用默认路径即可。

单击“数位板”标签，进入“数位板”选项卡。“数位板”选项卡中的各主要选项含义如下。



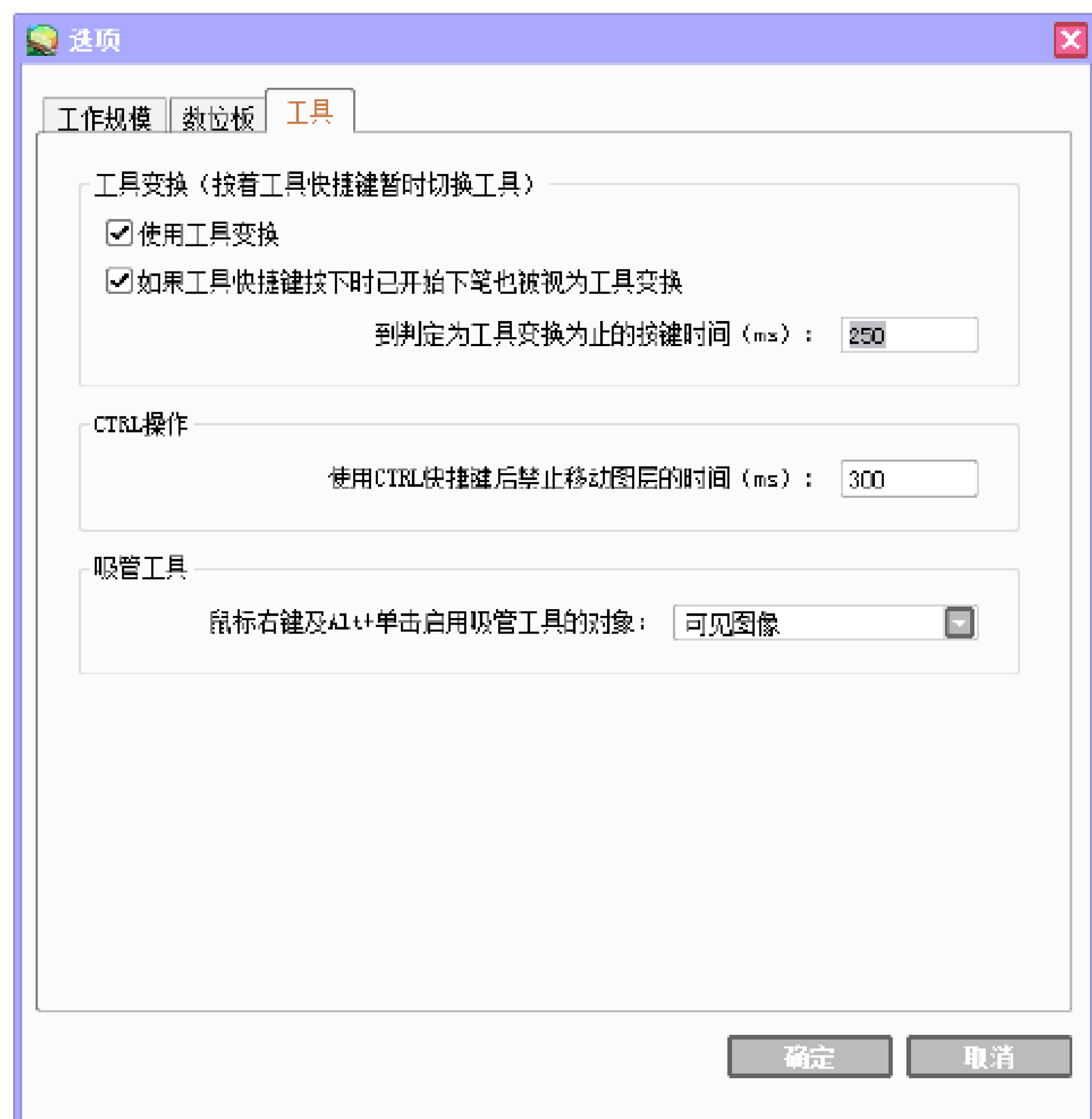
“数位板”选项卡

➢ 最小笔压：可以对数位板的感应检测范围进行设定，在下方的“检出点击的最小笔压”文本框中可以输入 0 ～ 100 的数值，数值越小，数位板反应越灵敏，力量较大的用户可以将数值设置得大些。

➢ 坐标检出模式：可以为数位板设定感应笔模式或是鼠标模式，默认为“笔模式”，如果使用的是数位板，则无须更改。

➢ 按键设置：单击下拉按钮，可以对橡皮擦、侧面上开关以及侧面下开关进行设置。

单击“工具”标签，进入“工具”选项卡。



“工具”选项卡

“工具”选项卡中的各主要选项含义如下。

➢ 工具变换：只有在按住快捷键时，才使用对应的功能（松开快捷键后即返回之前的工作状态）。另外，如果在按下按键时已经开始绘画，是否还是将其视为工具暂时切换，可以根据所设定的按键时间来判定。

➢ CTRL 操作：可以对 Ctrl 键进行单独限制，即对移动功能进行限制，以避免错误操作的发生（包括 Ctrl+ 鼠标左键单击选择图层功能），在设定的时间内，即便是按 Ctrl 键，也无法进行移动操作。

04

第4章　小试牛刀——运用 SAI 临摹漫画人物

学习提示

绘制漫画最重要的是人体的基本结构和头身比例，本章主要介绍运用这些基础知识，对漫画进行临摹。

本章重点

- 人体的基本结构
- 各种类型的头身比例
- 头部、五官、发型的绘制基础
- 漫画人物的临摹

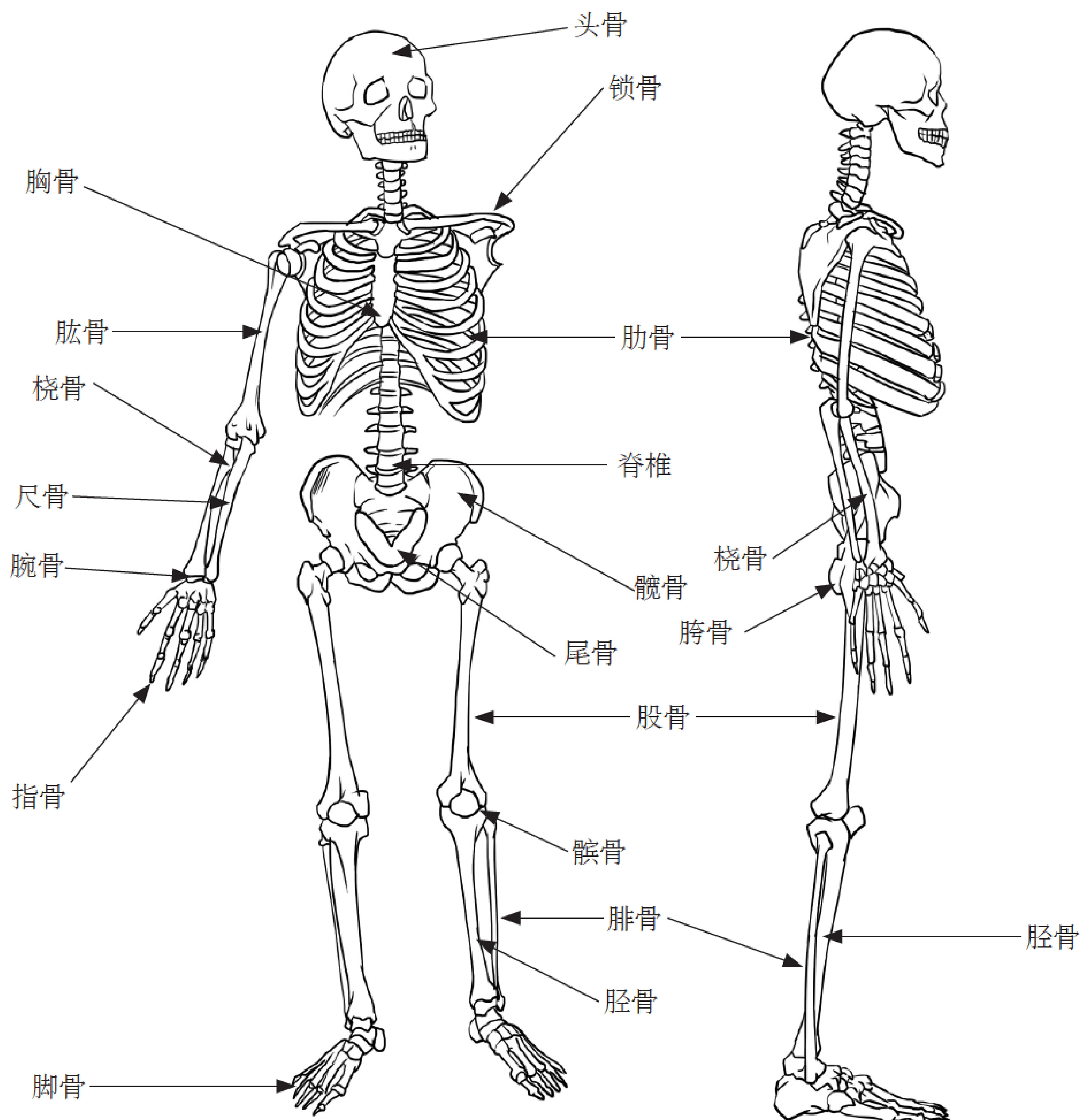


4.1 人体的基本结构

人的身体主要由骨骼和肌肉构成。要正确地绘制出漫画人物的身体，首先就要了解身体结构，并且能够掌握身体特点。

4.1.1 人体的骨骼

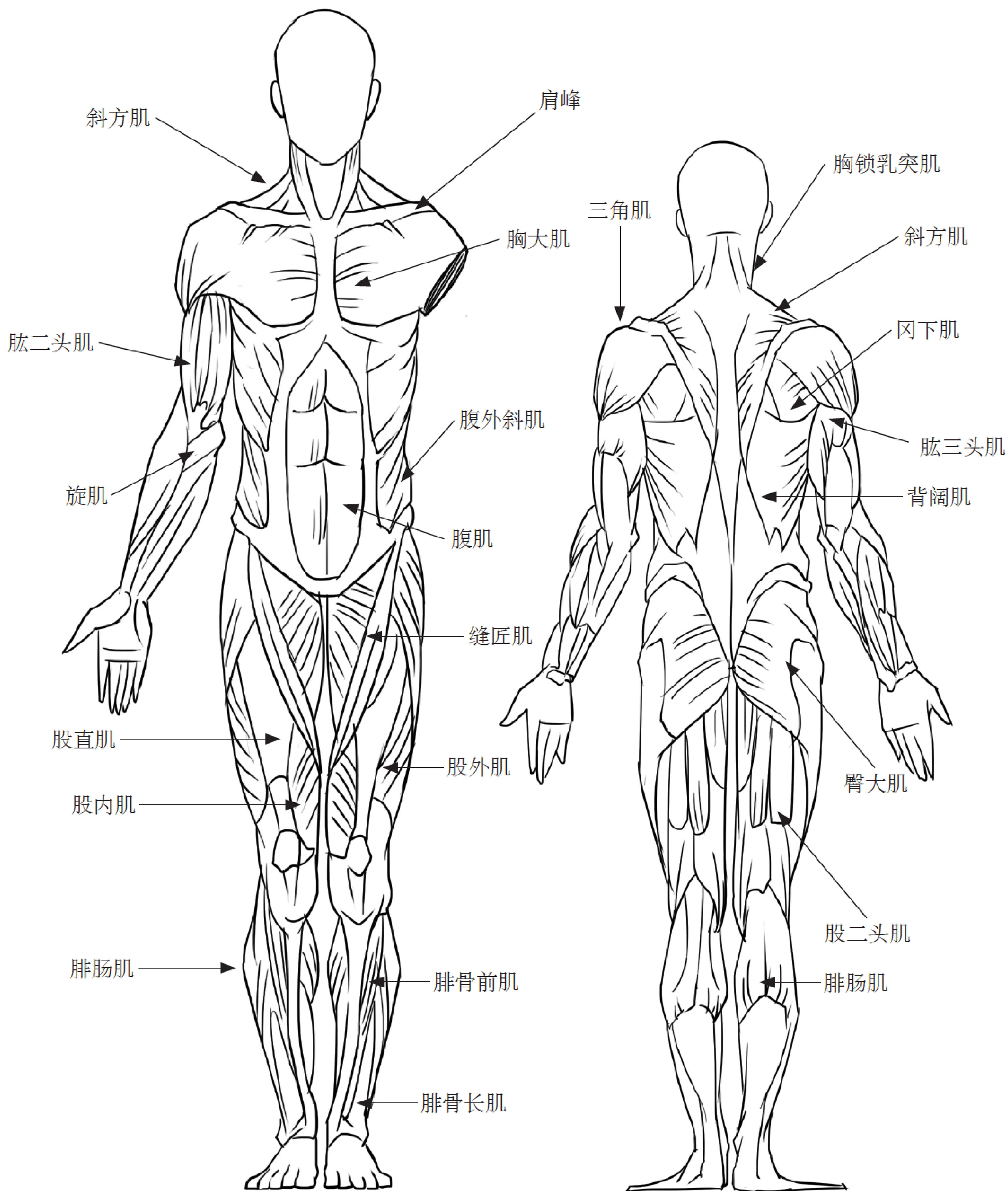
漫画里的人物都是以现实中人体的基本结构为基础的。下面首先来了解人体最基本的构成——骨骼。骨骼的形状不同，所以结构比较复杂，主要起支撑身体的作用，属于人体运动系统的一部分。



人体的骨骼

4.1.2 人体的肌肉

人体的肌肉是附着在骨骼上的，肌肉与骨骼相结合就构成了一个比较完整的人体形态。人体肌肉的形状决定了人体轮廓线条的外形，了解肌肉的结构可以帮助我们更快更好地掌握人体的基本形态。



人体的肌肉

4.2 头部、五官、发型的绘制基础

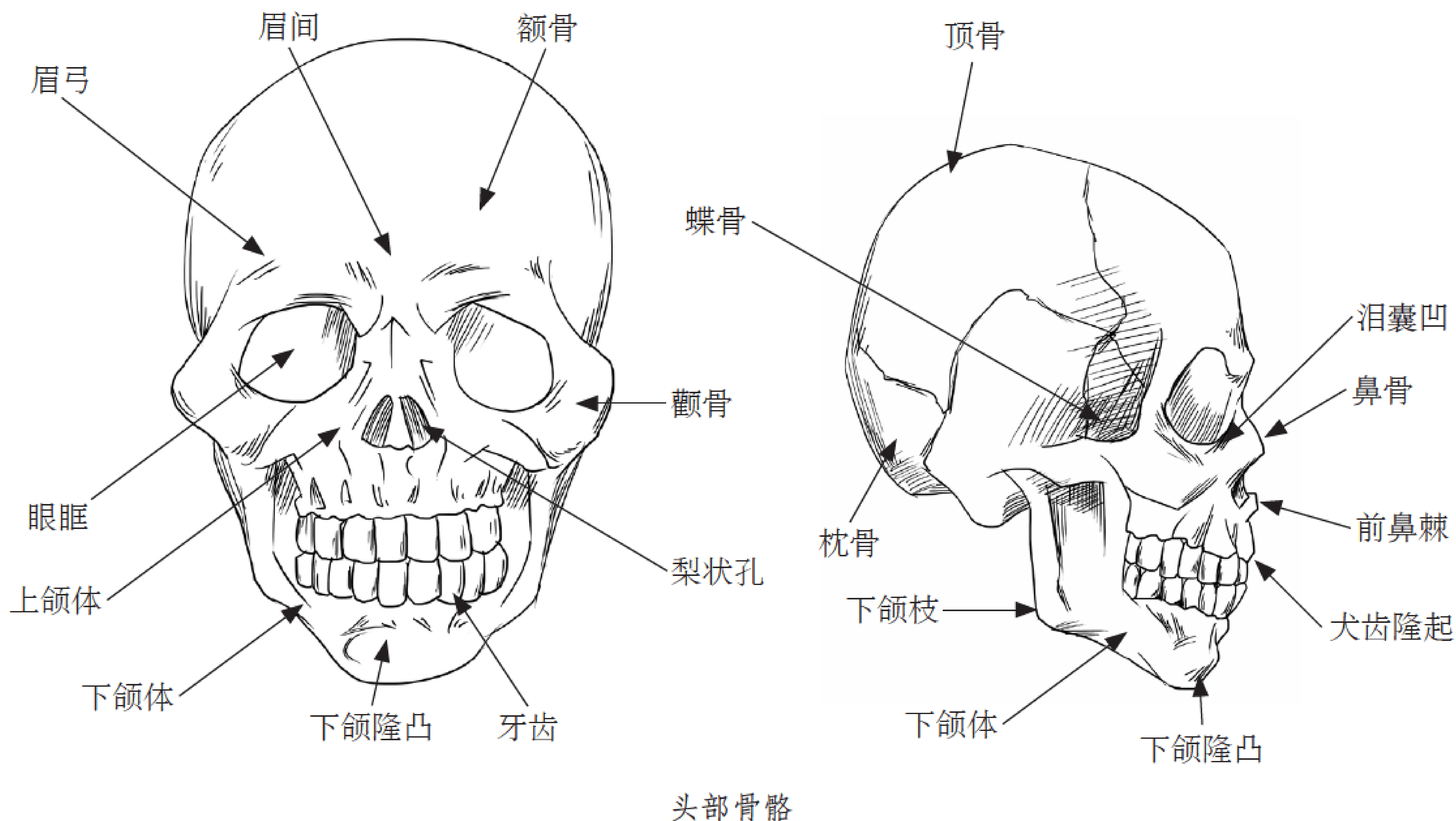
上面介绍了人体的基本结构，接下来介绍人物的头部、五官、发型以及表情。

4.2.1 头部的基础知识

人物头部主要由头骨和面部肌肉组合而成。头骨包括额骨、眼眶、鼻骨、下颌体等，面部肌肉包括额肌、眼轮匝肌、上唇方肌、颧肌等。

1. 认识头部骨骼

头骨决定了头部的基础外形，如额头宽大凸出、暴牙、高颧骨、方脸或长脸等。

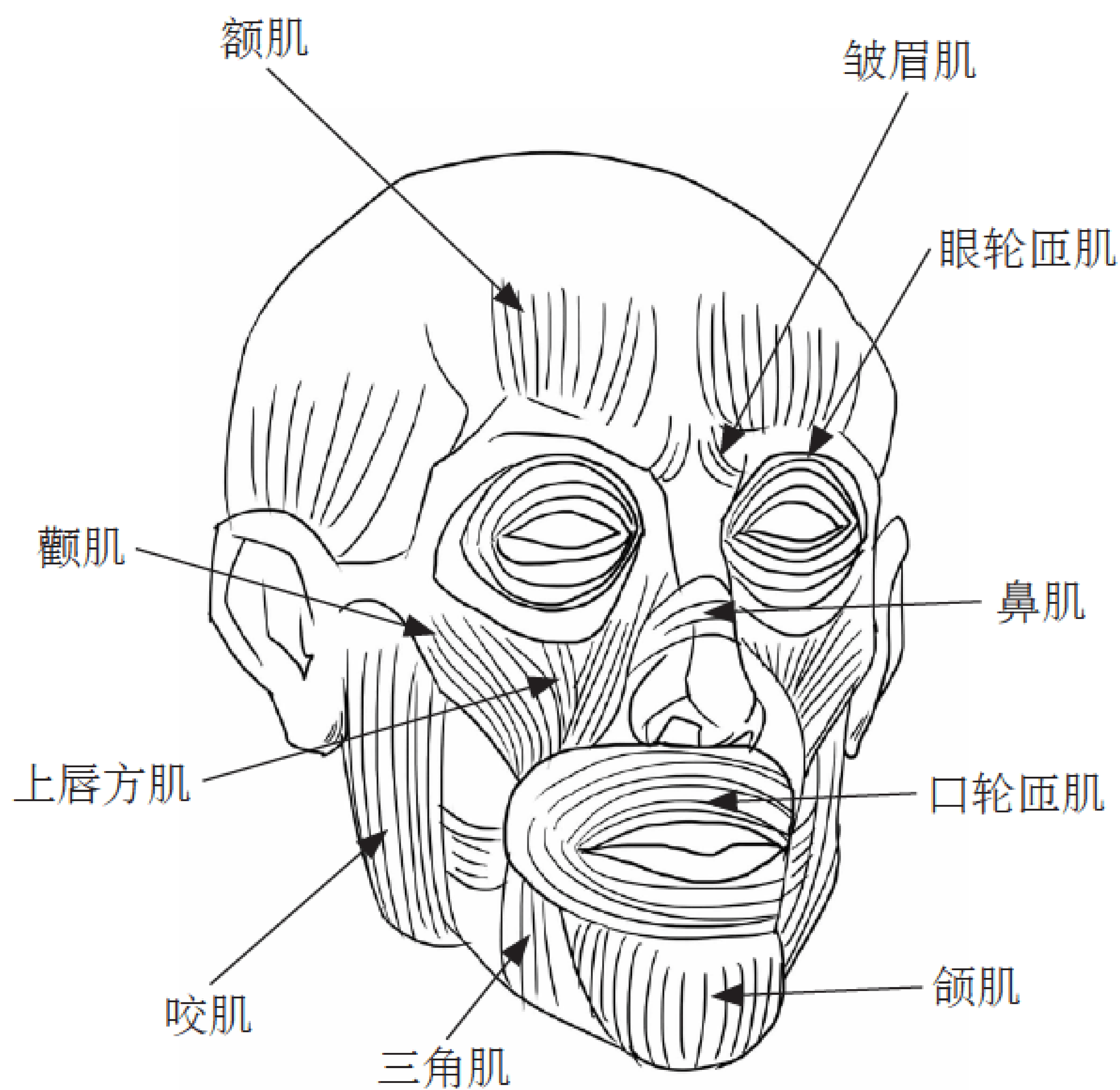


头部骨骼

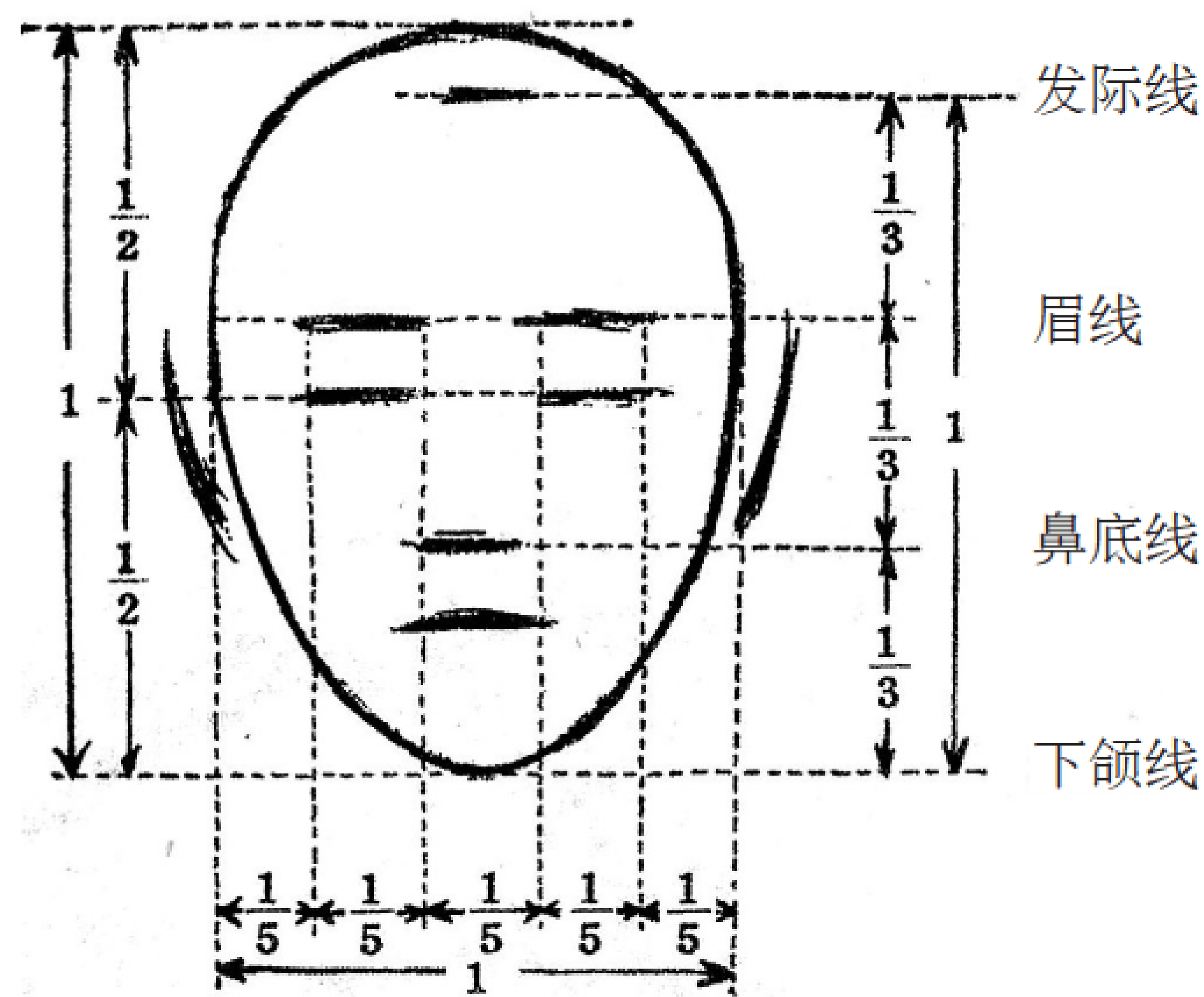
2. 面部肌肉与三庭五眼

绘制人物的第一步就是要熟悉人的面部特点，虽然每个人的脸都有不同的特点，但还是有一定的规律的。

东方人的面部比例简单来讲就是“三庭五眼”，这是一种相对恒定的比例关系。三庭是指脸的长度比例，把脸的长度分为三等份，从前额发际线至眉线，从眉线至鼻底线，从鼻底线至下颌线，各占脸长的 1/3。五眼是指脸的宽度比例，以眼的长度为单位，把脸的宽度分成五等份，从左侧发际至右侧发际，为五只眼宽。两只眼睛之间有一只眼睛的间距，两眼外侧至发际线各为一只眼睛的间距，各占比例的 1/5。



脸部肌肉图



三庭五眼示意图

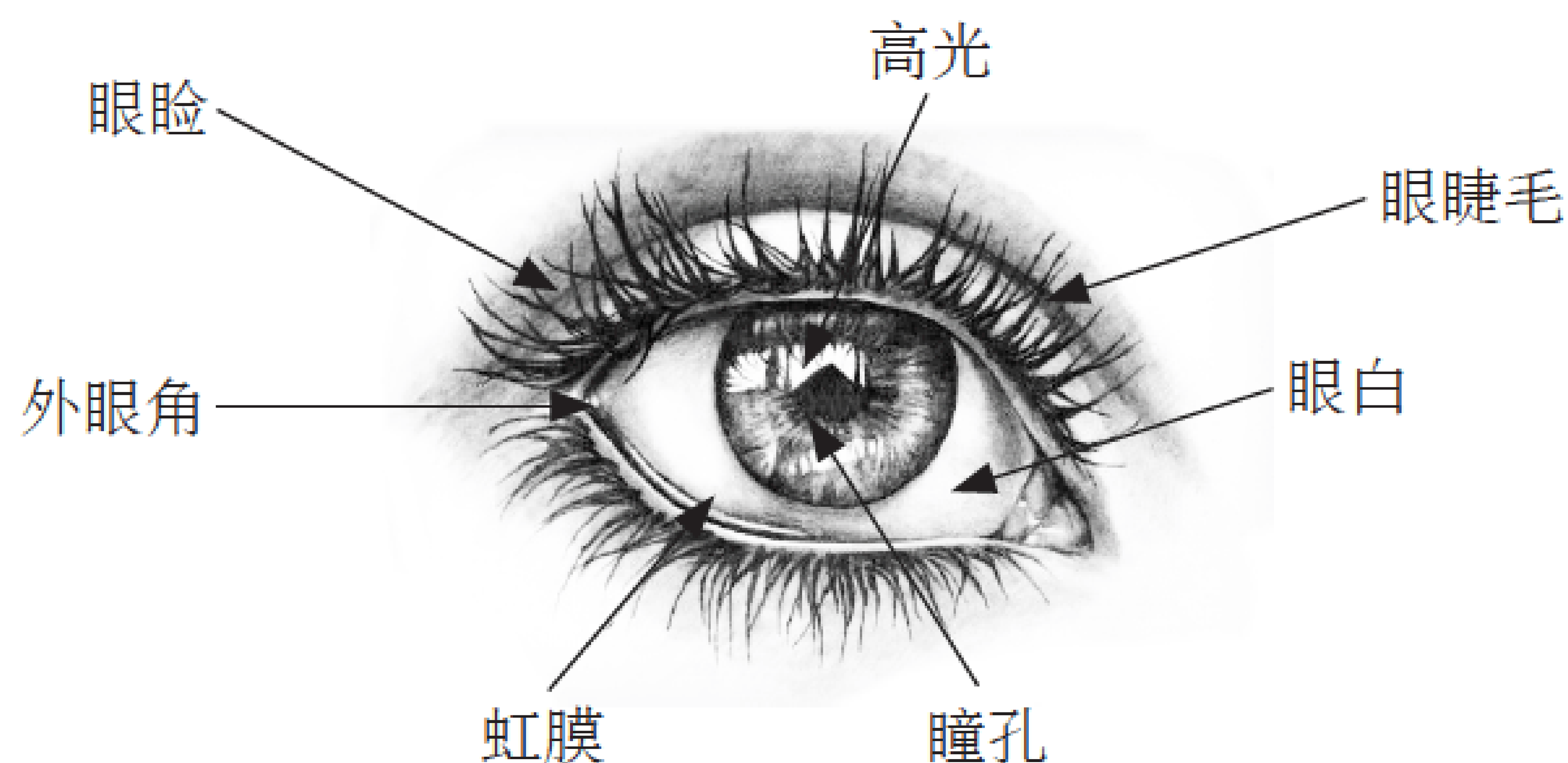
4.2.2 五官的塑造

五官是表现人物精神状态和情绪变化最直观的部位。虽然每个人物都有眉眼、耳朵、嘴巴、鼻子，但形状都各不相同，不同形状的五官可以表现出不同类型的人物。下面介绍五官的绘制要点。

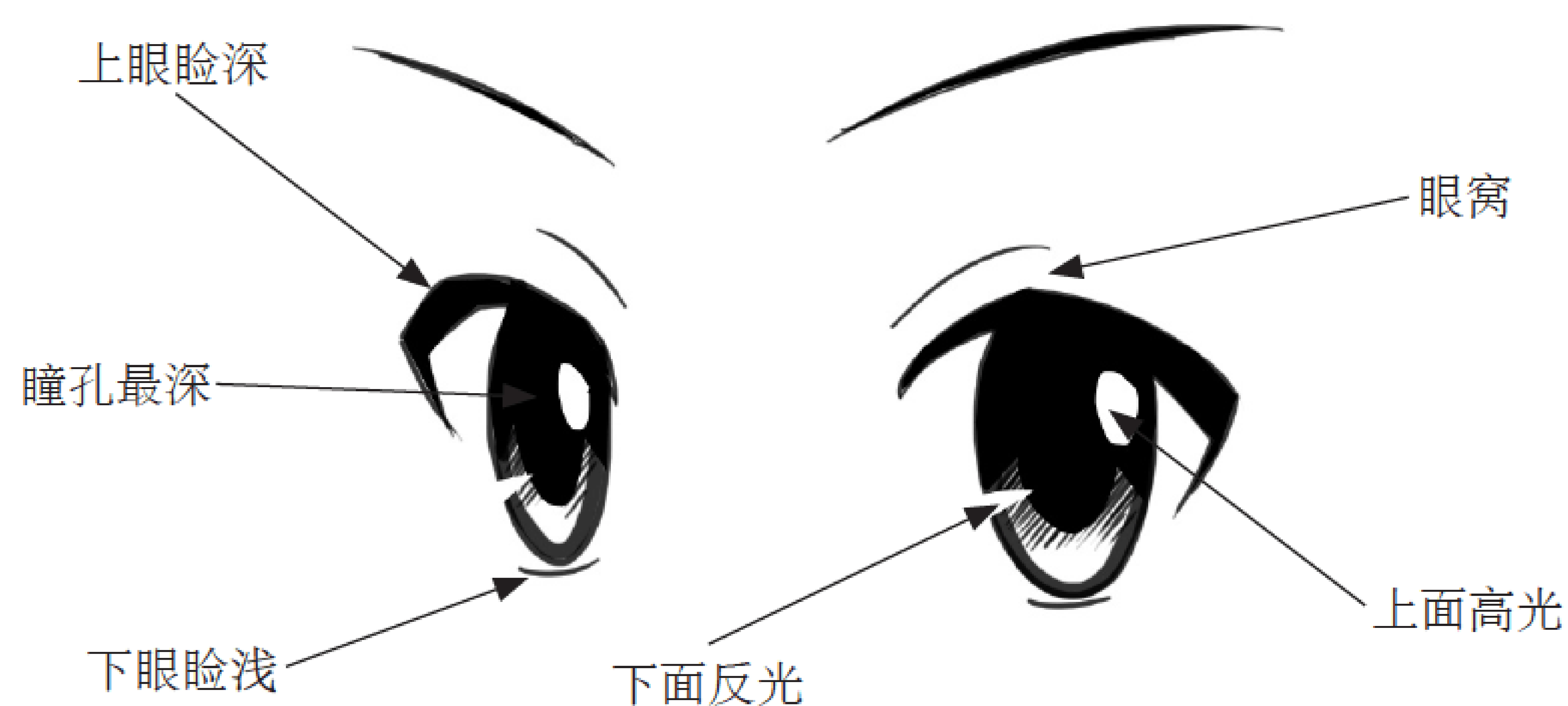
1．五官的塑造——眼睛

眼睛是五官中最突出的一部分，通过漂亮传神的眼睛可以表现出人物的精神状态。下面先来了解眼睛的基本结构以及眼睛的多种画法。

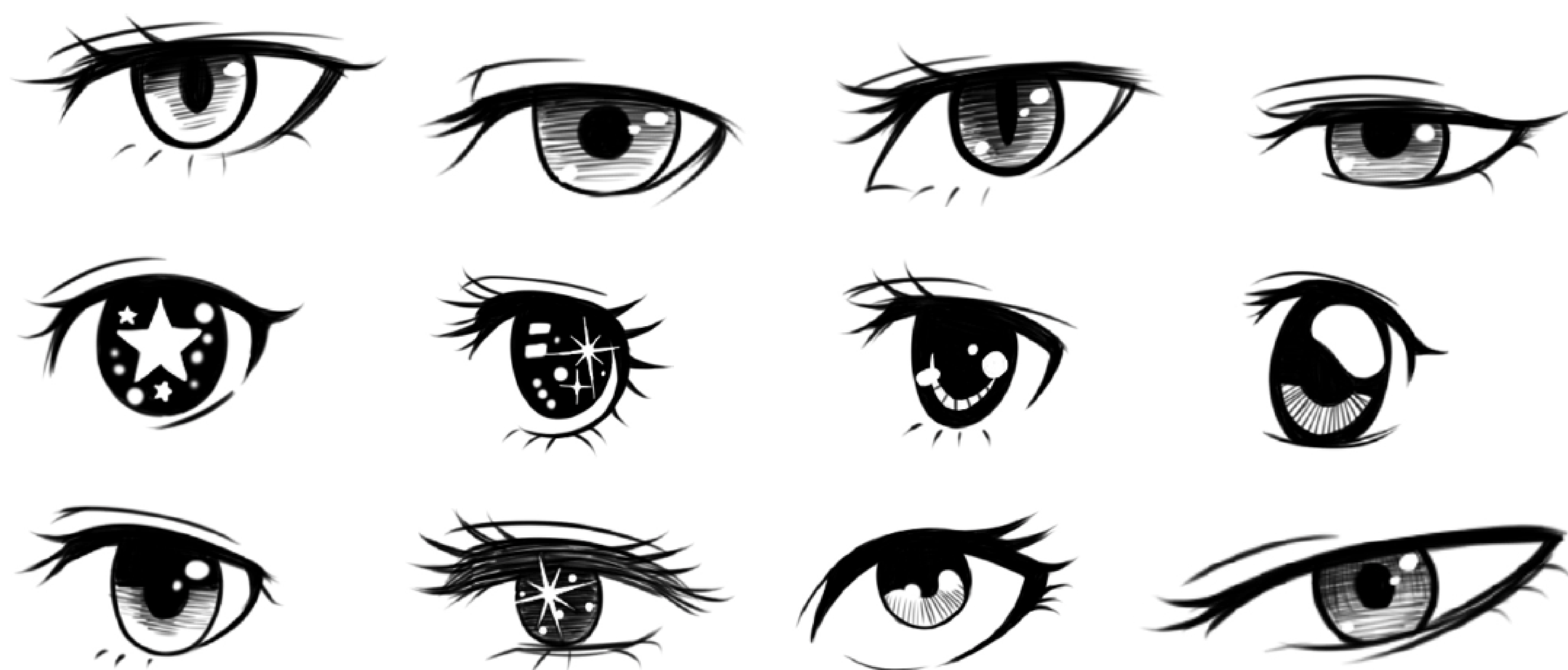
（1）写实人物眼睛的基本结构。



（2）漫画人物眼睛的基本结构。

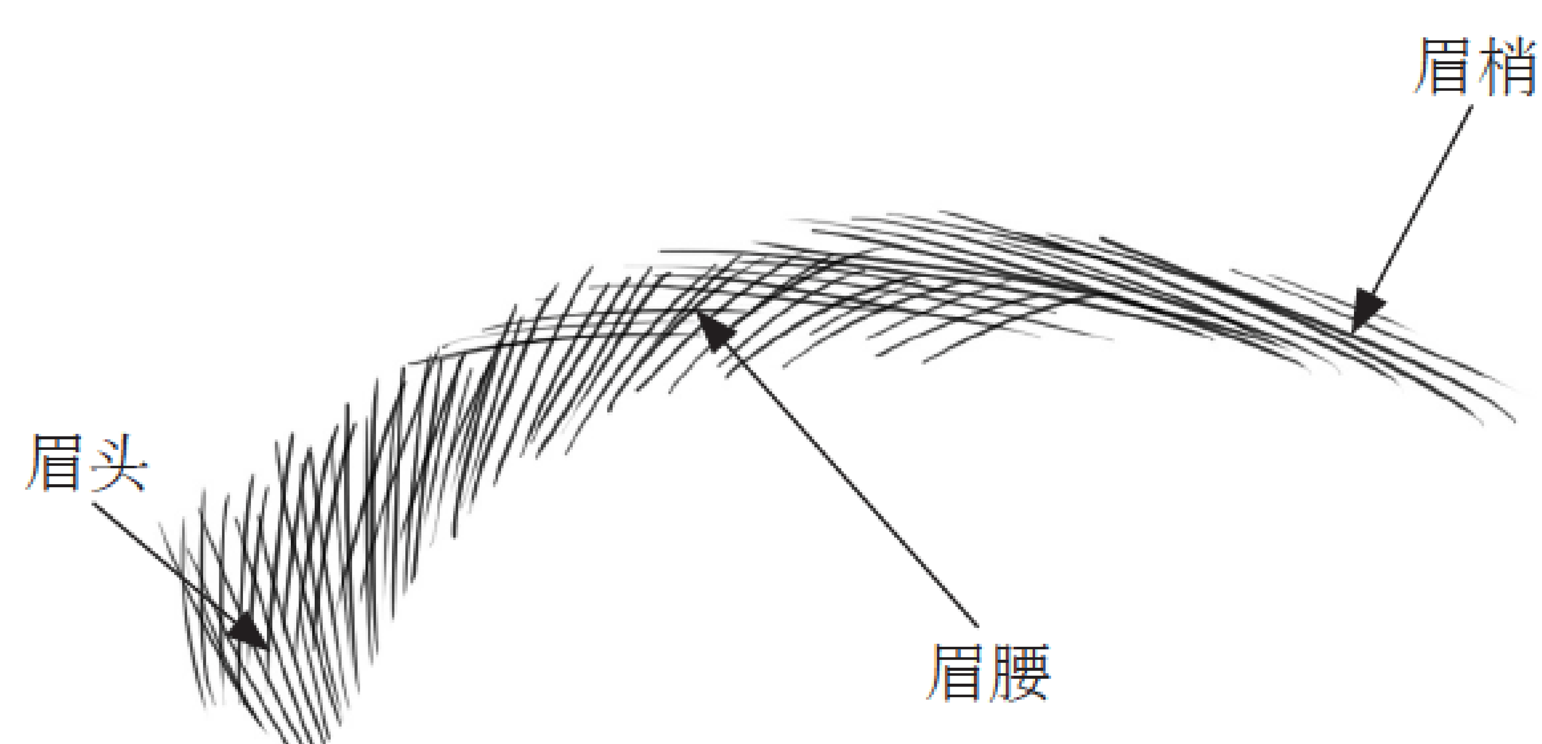


（3）12 种漫画人物的眼睛。

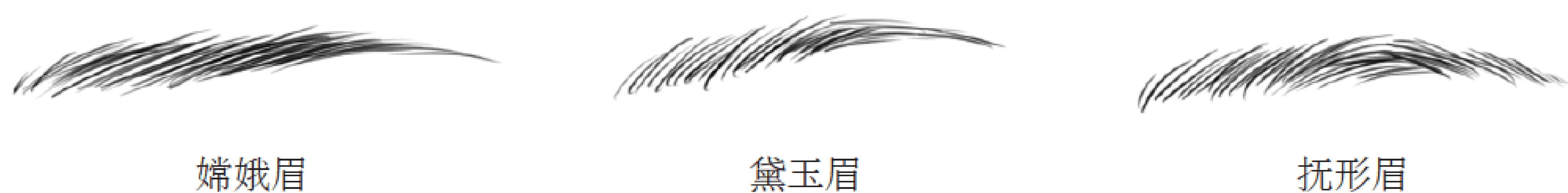


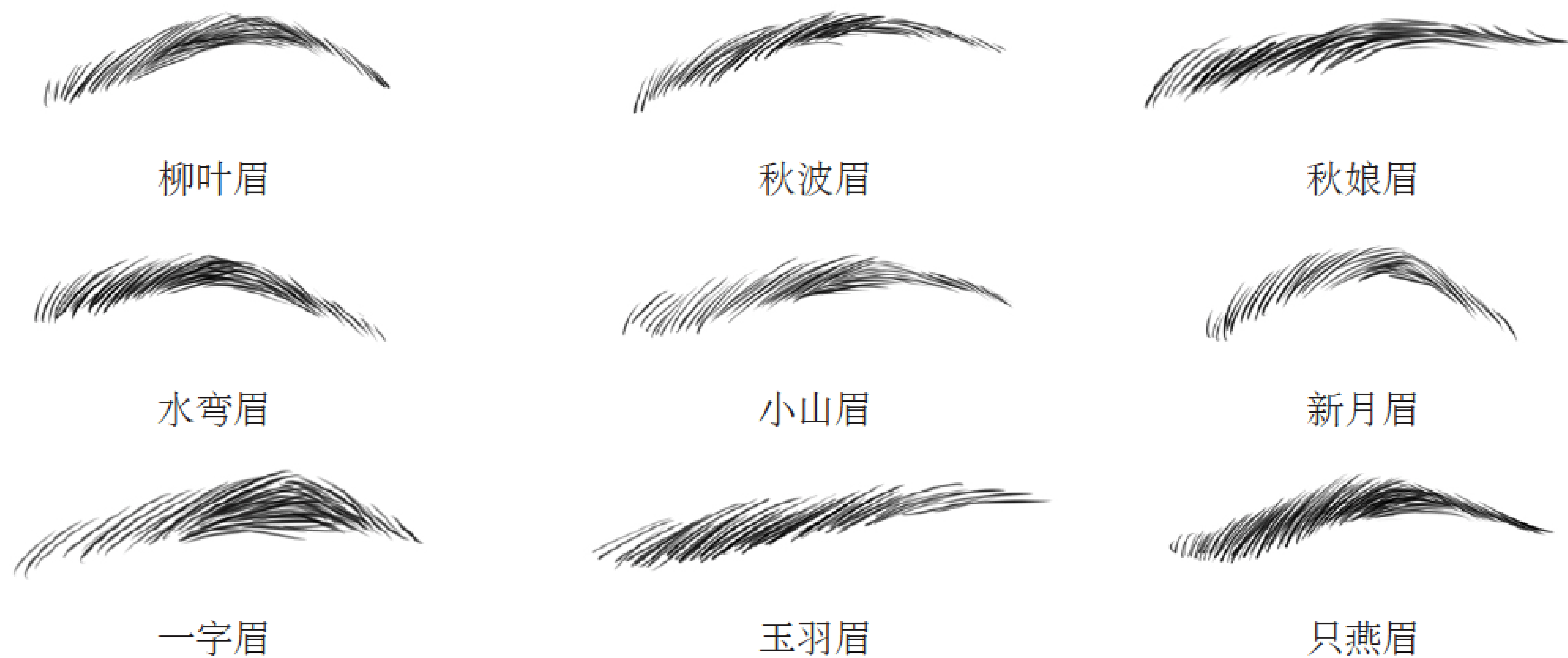
2．五官的塑造——眉毛

（1）眉毛的结构。



（2）12 种美女眉形。





（3）12 种漫画人物的眉形。

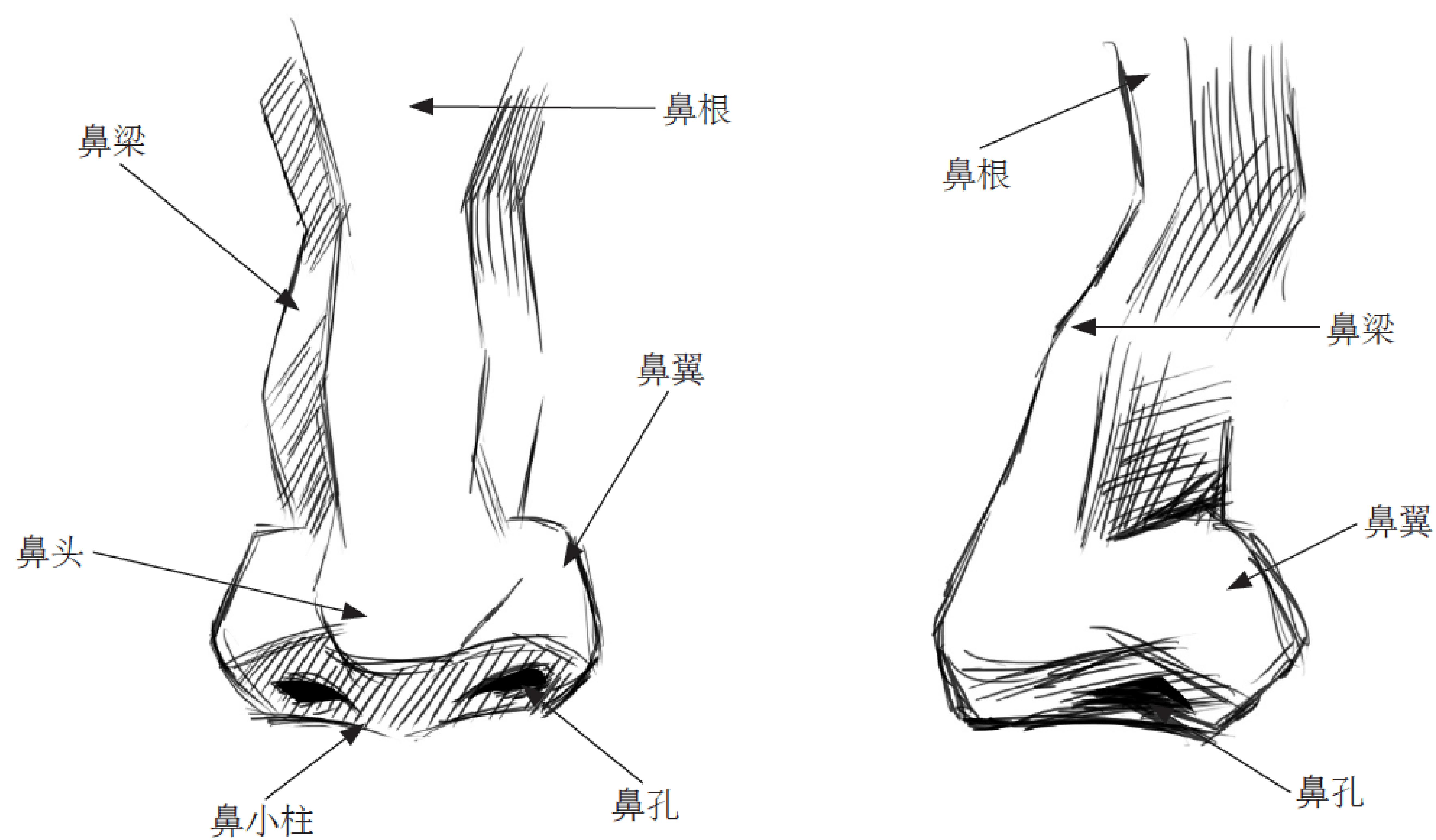
漫画人物的眉毛不需要一根根地绘制，用简化轮廓线表示即可。



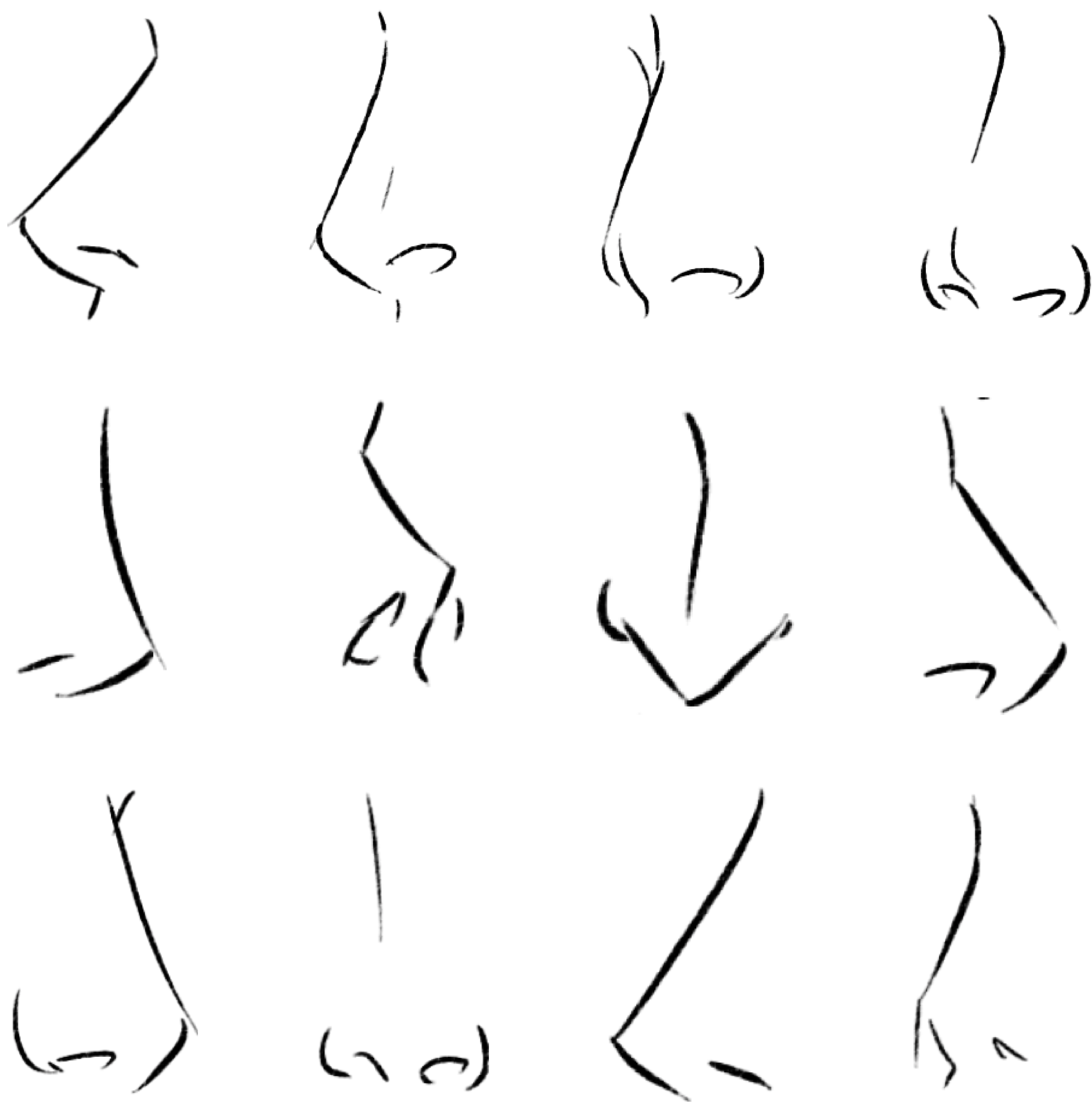
3．五官的塑造——鼻子

鼻子由鼻梁、鼻翼、鼻孔等组成。漫画人物的鼻子可以简单表现，如要表现年龄较小的可爱的美少女，鼻子通常只用一个点来表示；有时为了使人物的五官看起来更加立体，就要将鼻梁和鼻头绘制出来。

（1）鼻子的结构。



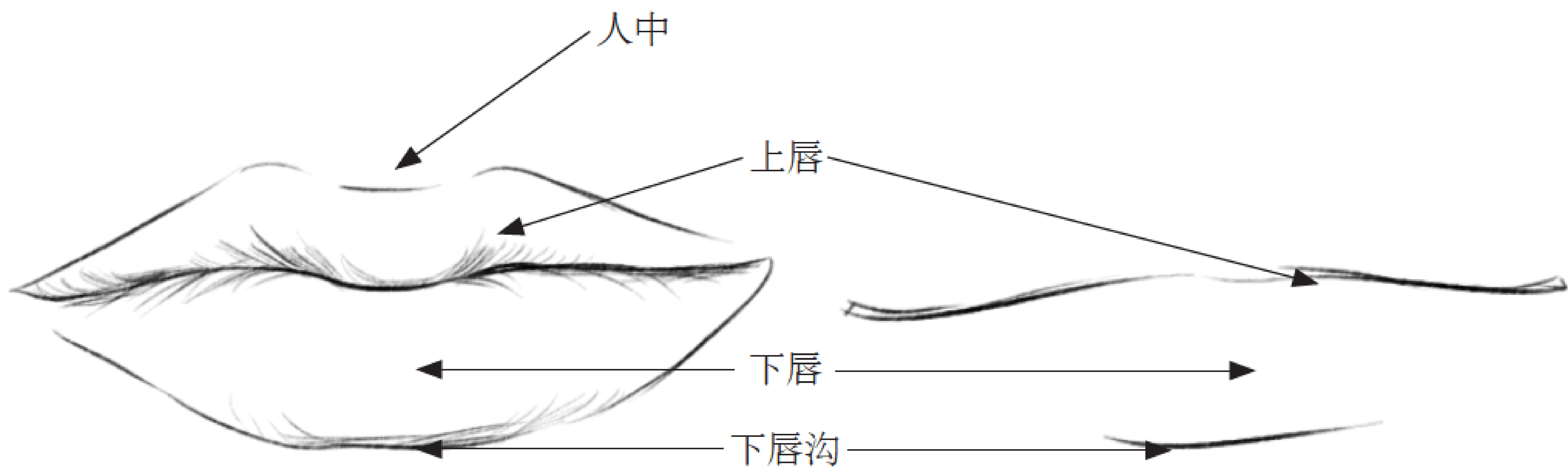
（2）12 种漫画人物的鼻子。



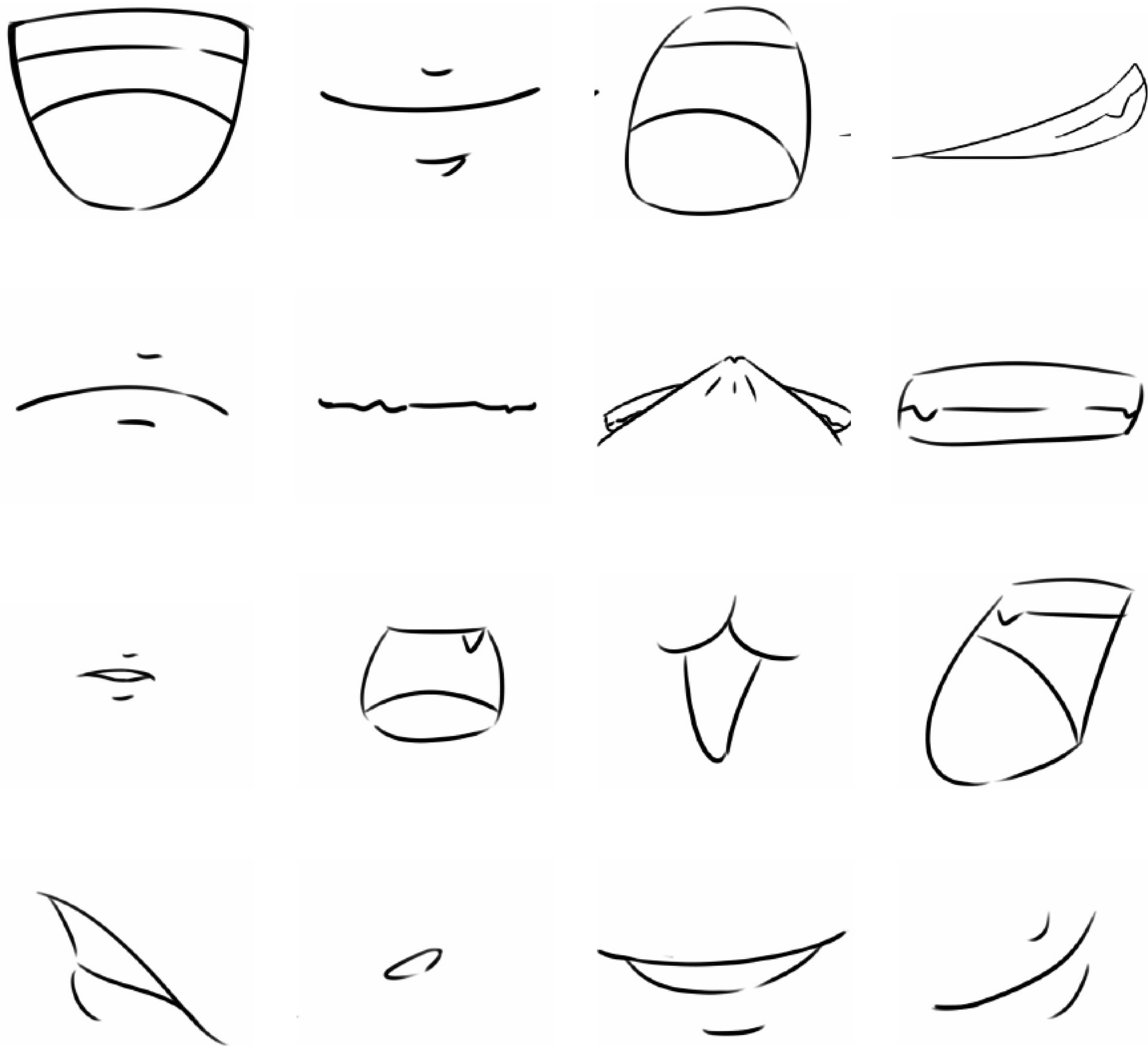
4．五官的塑造——嘴巴

嘴巴是由上嘴唇和下嘴唇组成的，上下唇是两个相对的M形。绘制漫画时，常常会将人物的嘴巴简单化，特别是美少女一类的人物，嘴巴只用一小段线来表示；在Q版人物中，有时候还可以忽略嘴巴的绘制，以表现可爱的人物。

（1）嘴巴的结构。



（2）16种漫画人物的嘴形。

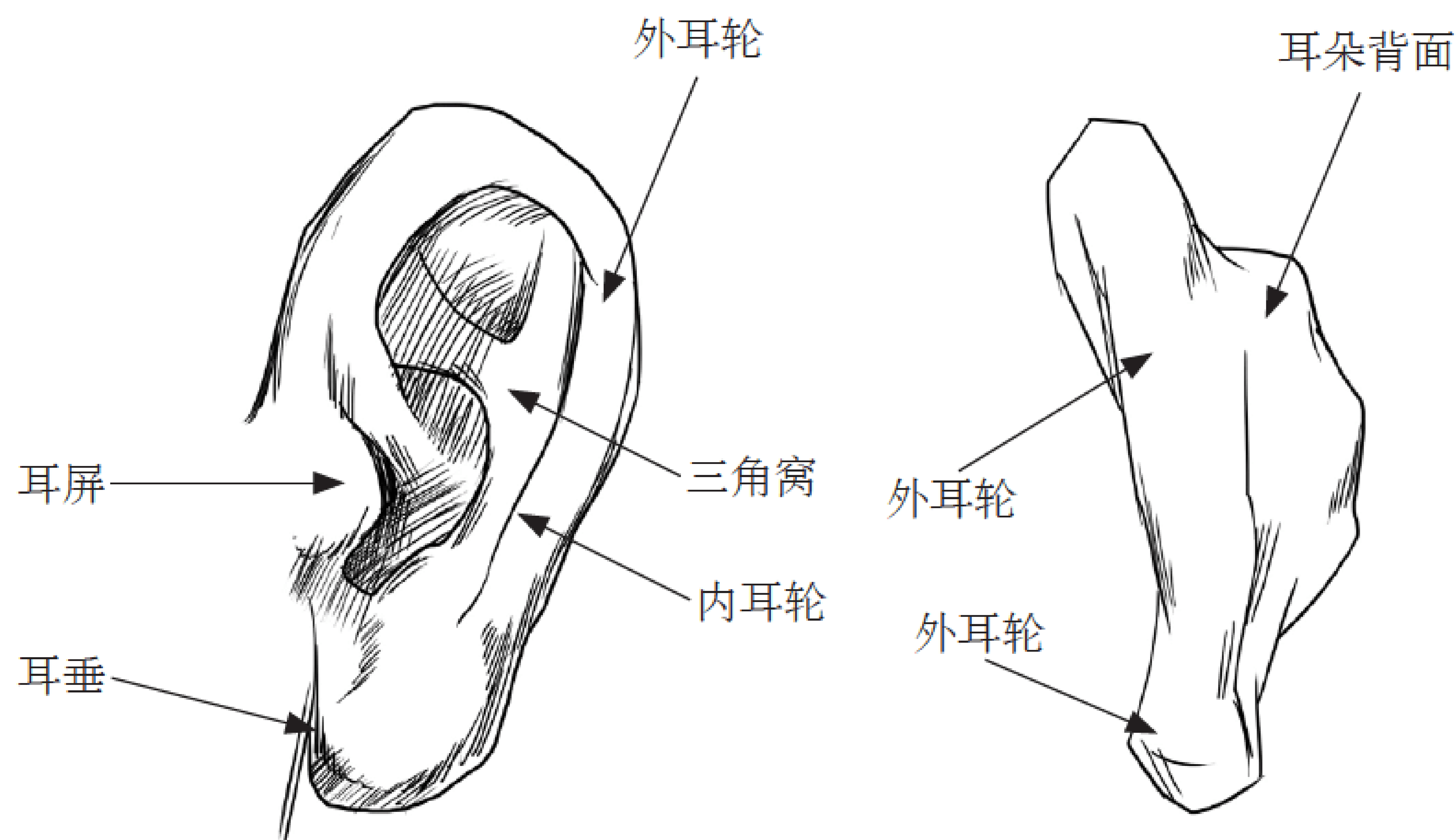


5．五官的塑造——耳朵

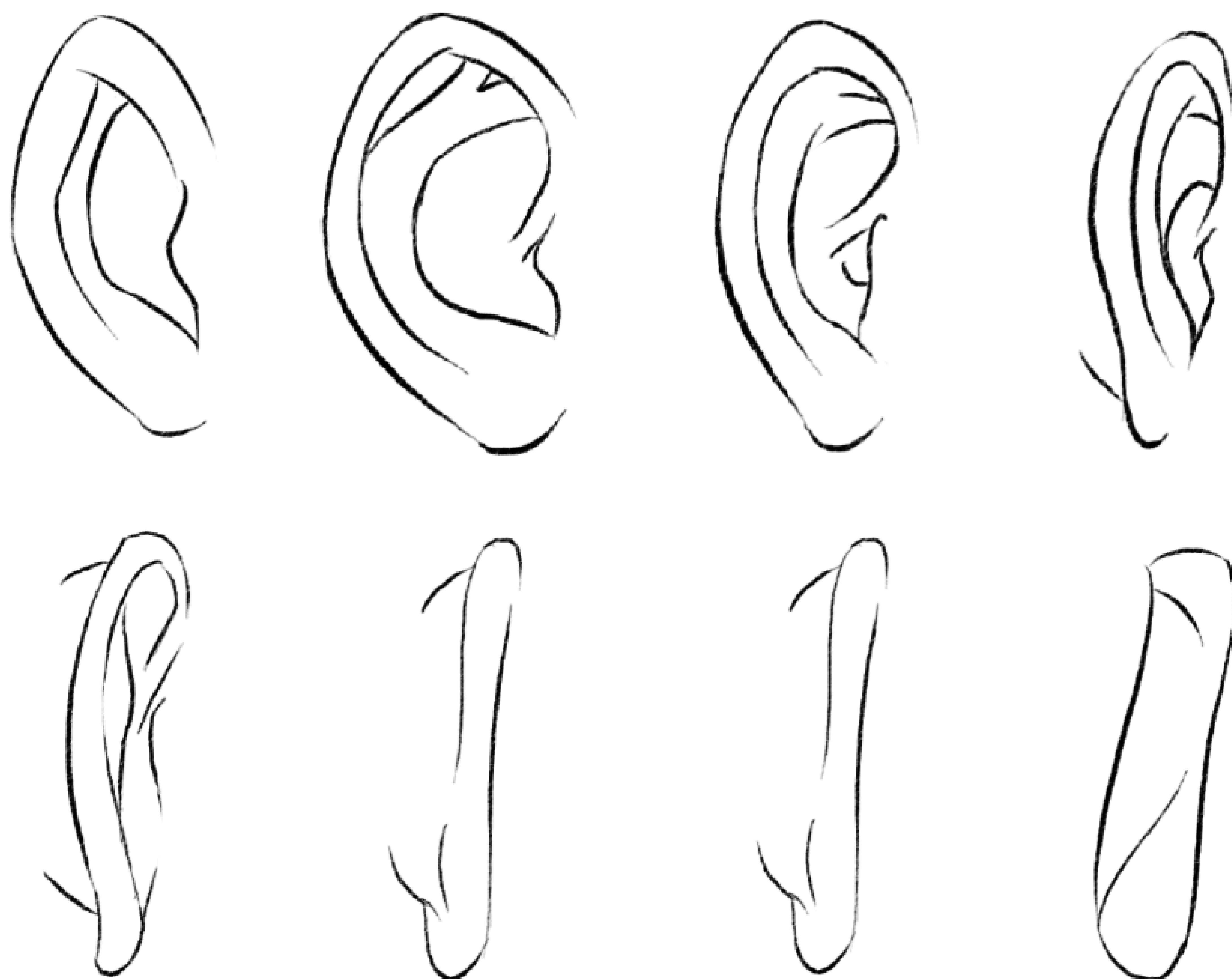
耳朵位于头部的两侧，在绘制漫画时很容易被忽略，因为时常会被两边的头发给挡住。

耳朵虽然不是五官中最重要的部分，但绘制起来也是相当不容易的。

（1）写实人物耳朵的结构。



（2）8 种角度的耳朵。

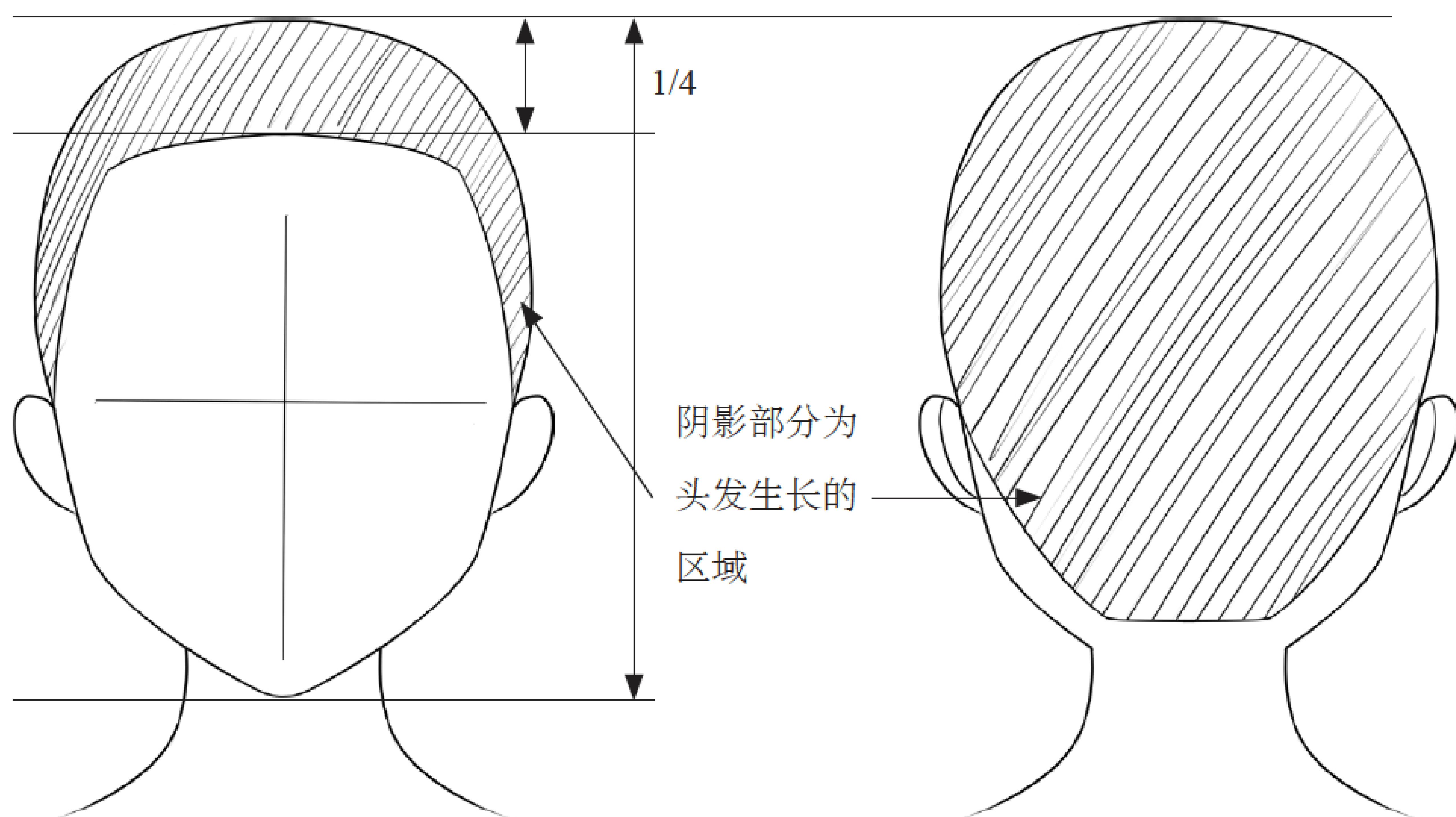


4.2.3　发型的绘制

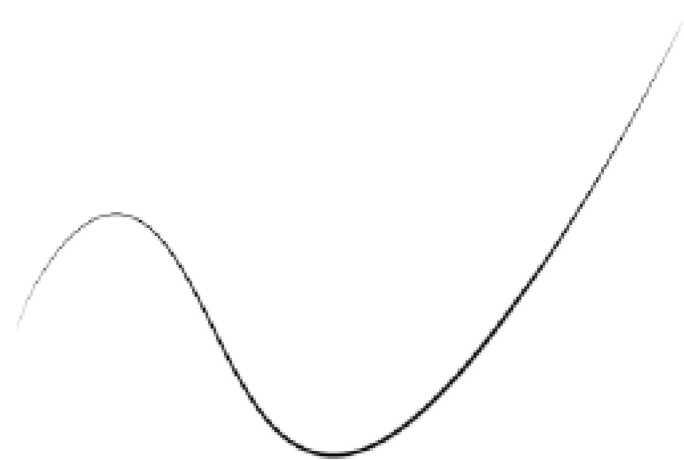
头发不仅可以修饰人物的头型，还可以提高人物的辨识度，所以绘制古风美少女时，头发是最关键的一部分。下面就开始学习绘制头发的基础知识。

1. 头发的生长规律

在绘制头发之前，首先要了解头发生长的位置和生长规律。



2. 头发线条的表现



表现头发时要使用自然的曲线。



组成头发的线条需要有一定的粗细变化，组成外轮廓的线条可以稍粗，表现头发内部走向的线条要轻柔一些。

3. 发量的表现



厚重、量多的长发



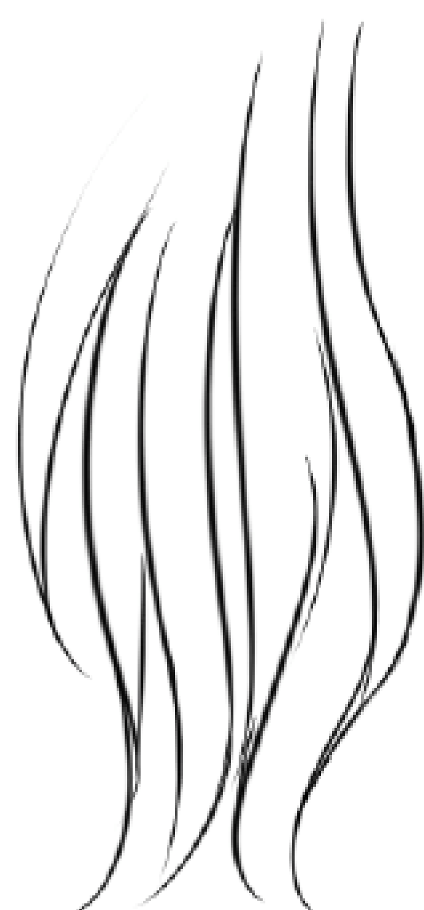
柔滑、量多的长发



厚重、量多的波浪卷发



厚重、量多的卷发



量少的直长发



柔滑、量少的直发

4. 发型的设计

漫画中有各种各样的人物，除了类型不同外，他们各自还有不同的发型。发型是人物最重要的部分之一，一个合适的发型不仅能给人物的形象加分，而且可以体现他们不同的性格，这样才能使读者印象深刻。

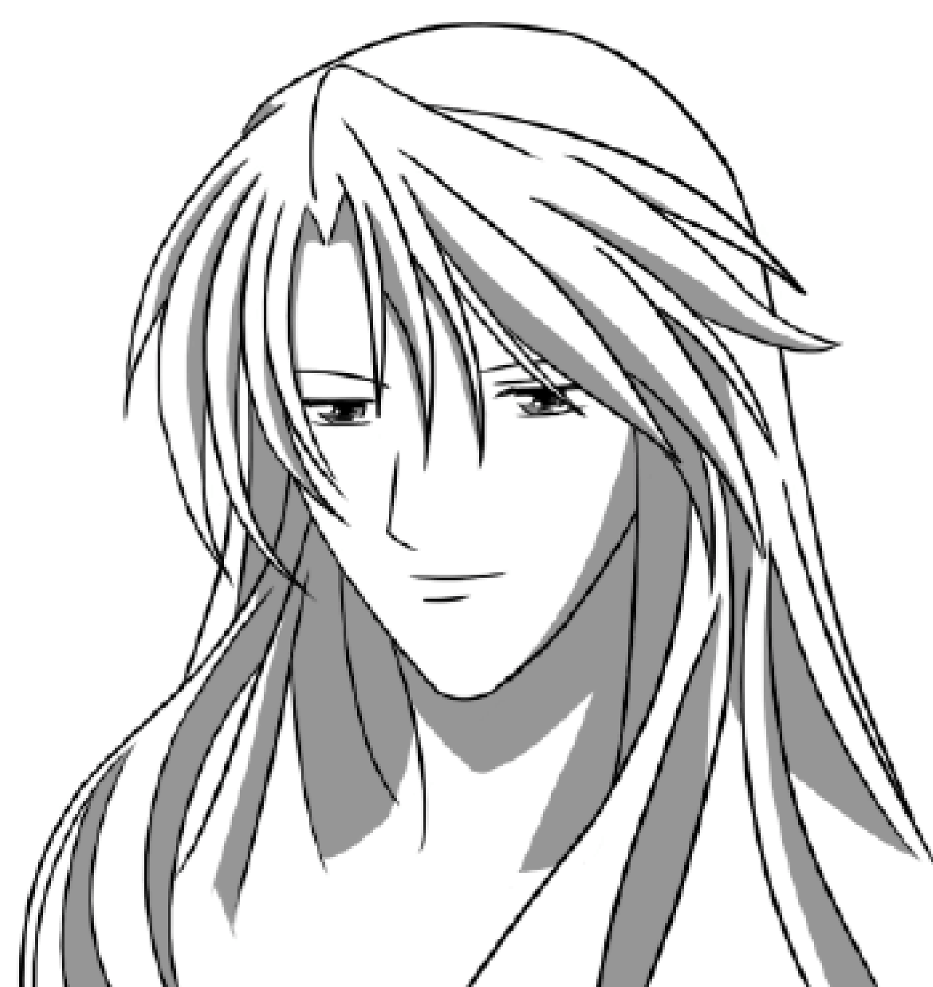
齐耳的短发，使人物看起来清爽、干练。





长发是和短发相对的，长发是指长度到肩膀的头发。

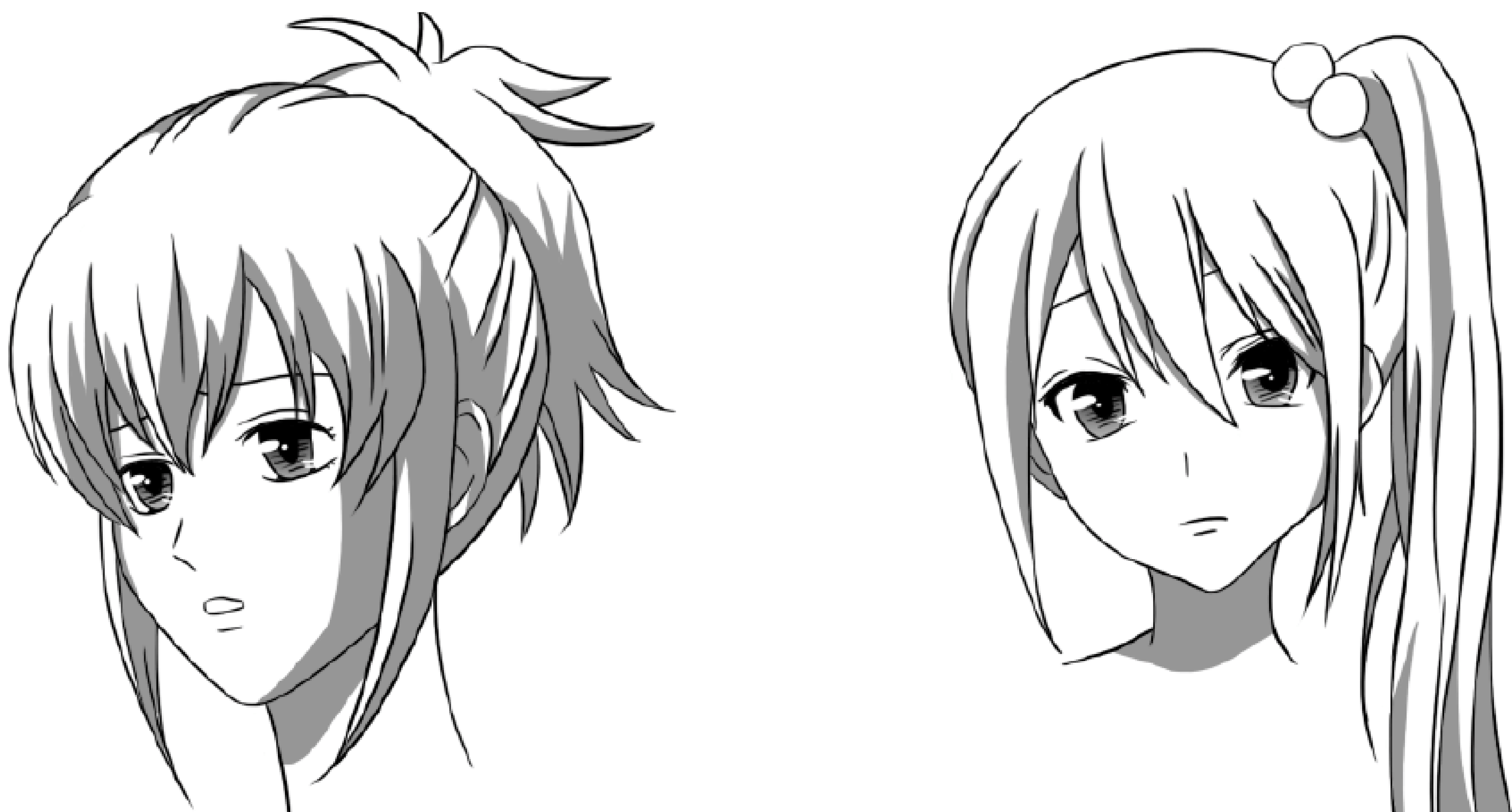




卷发可以使头发显得丰盈，并且有弹性和光泽度，让头发更加闪耀、动人。



束发就是把凌乱的头发用梳子梳理整齐，然后用橡皮筋扎起来，可以让人物显得更加活泼、阳光。

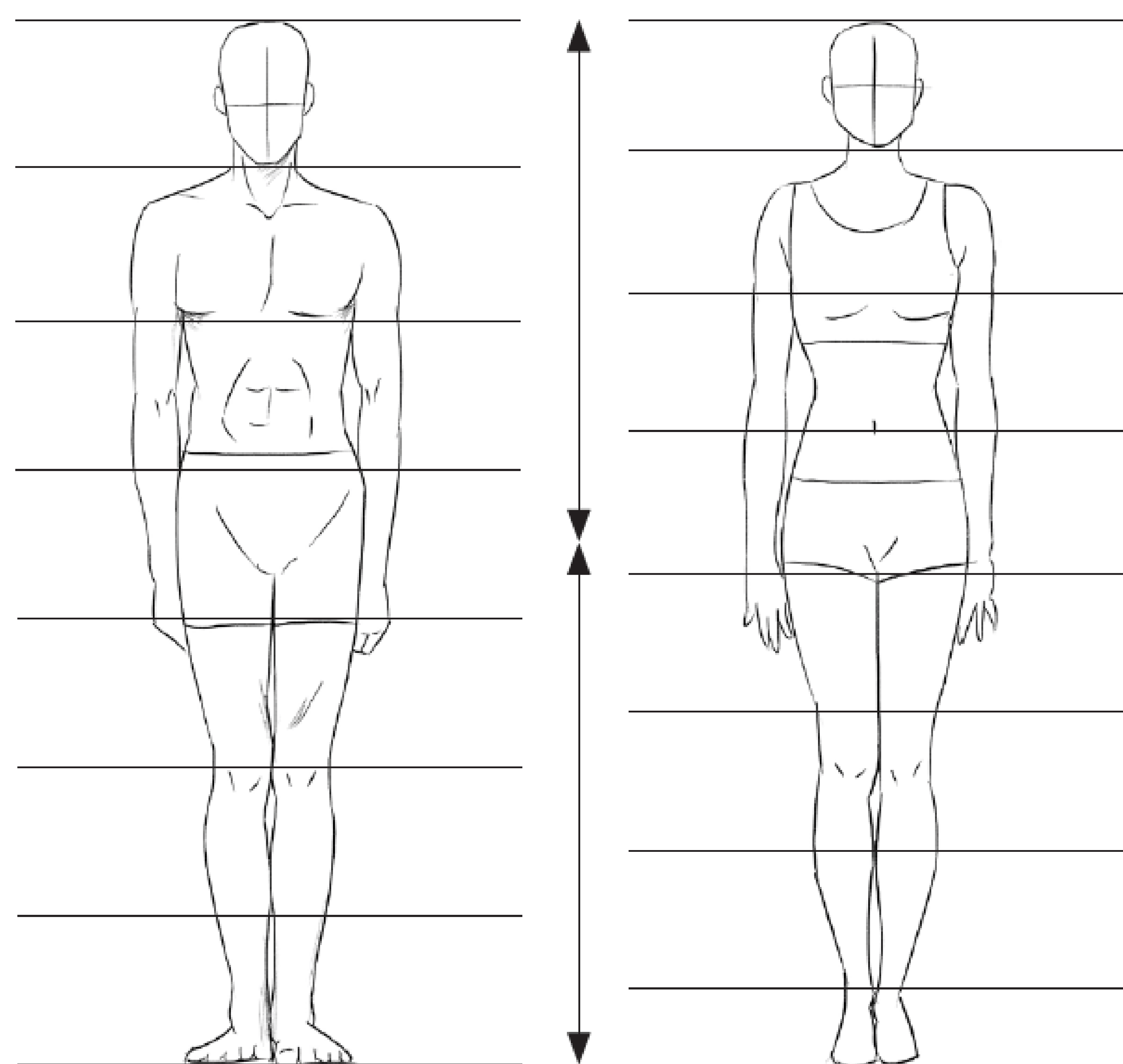


4.3　各种类型的头身比例

人物的头身比例对漫画人物的表现起着非常重要的作用，这里将人物的身材比例分为三种，分别为写实人物男女的头身比例、漫画人物男女的头身比例以及Q版漫画中常用的头身比例。

4.3.1　写实人物男女的头身比例

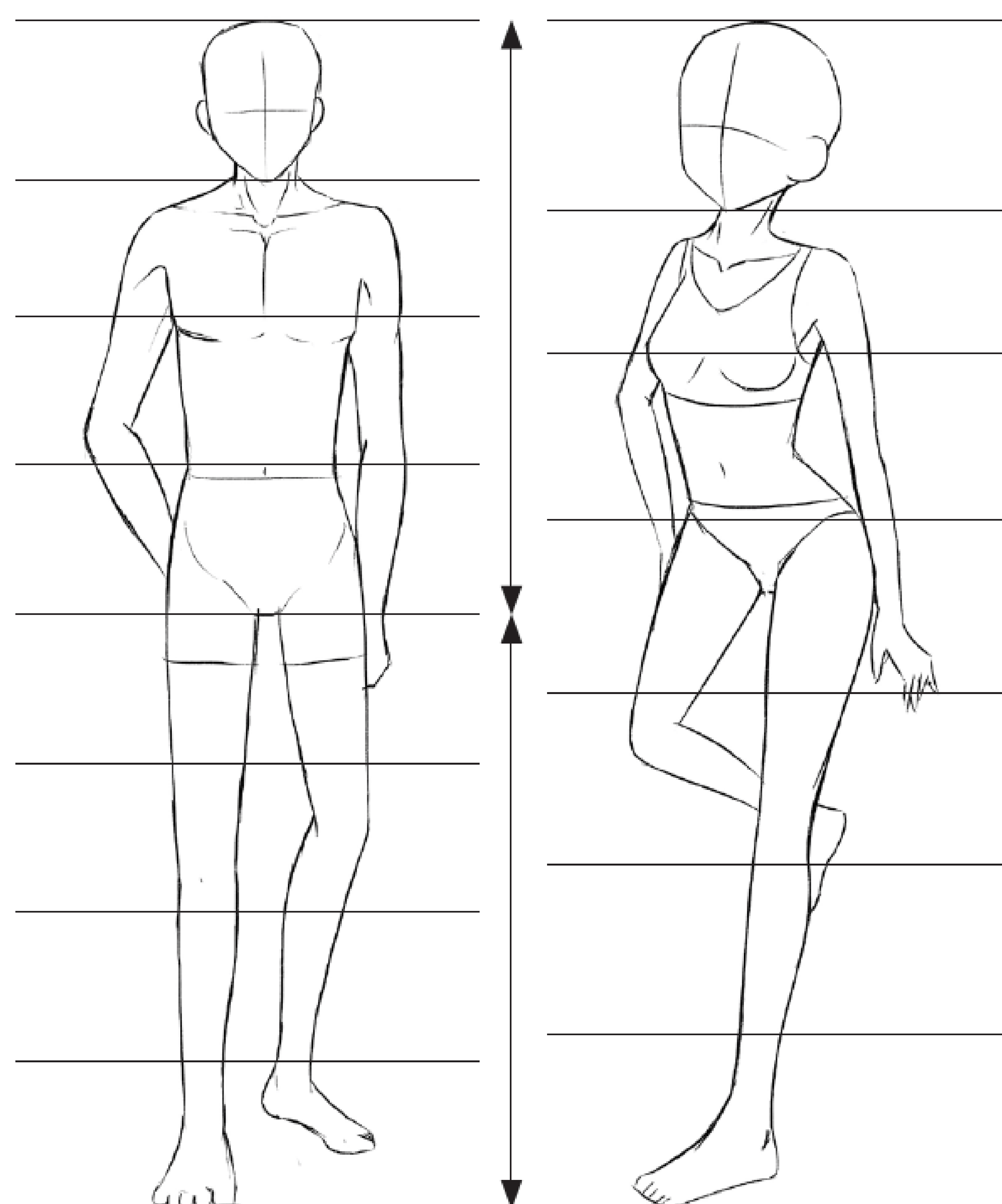
不同年龄人物的头身比例也会有所差异，对于写实类的人物，成人的头身比例一般是7～9头身，7头身是现实人物中比较常见的身高。



7 头身的写实男性　　7.5 头身的写实女性

4.3.2　漫画人物男女的头身比例

在漫画中，一般适中的成人头身比是 7 ～ 8 头身。由于个体的差异性，人物的比例并不是绝对的。7 头身在漫画中也是比较常见的女性身高。

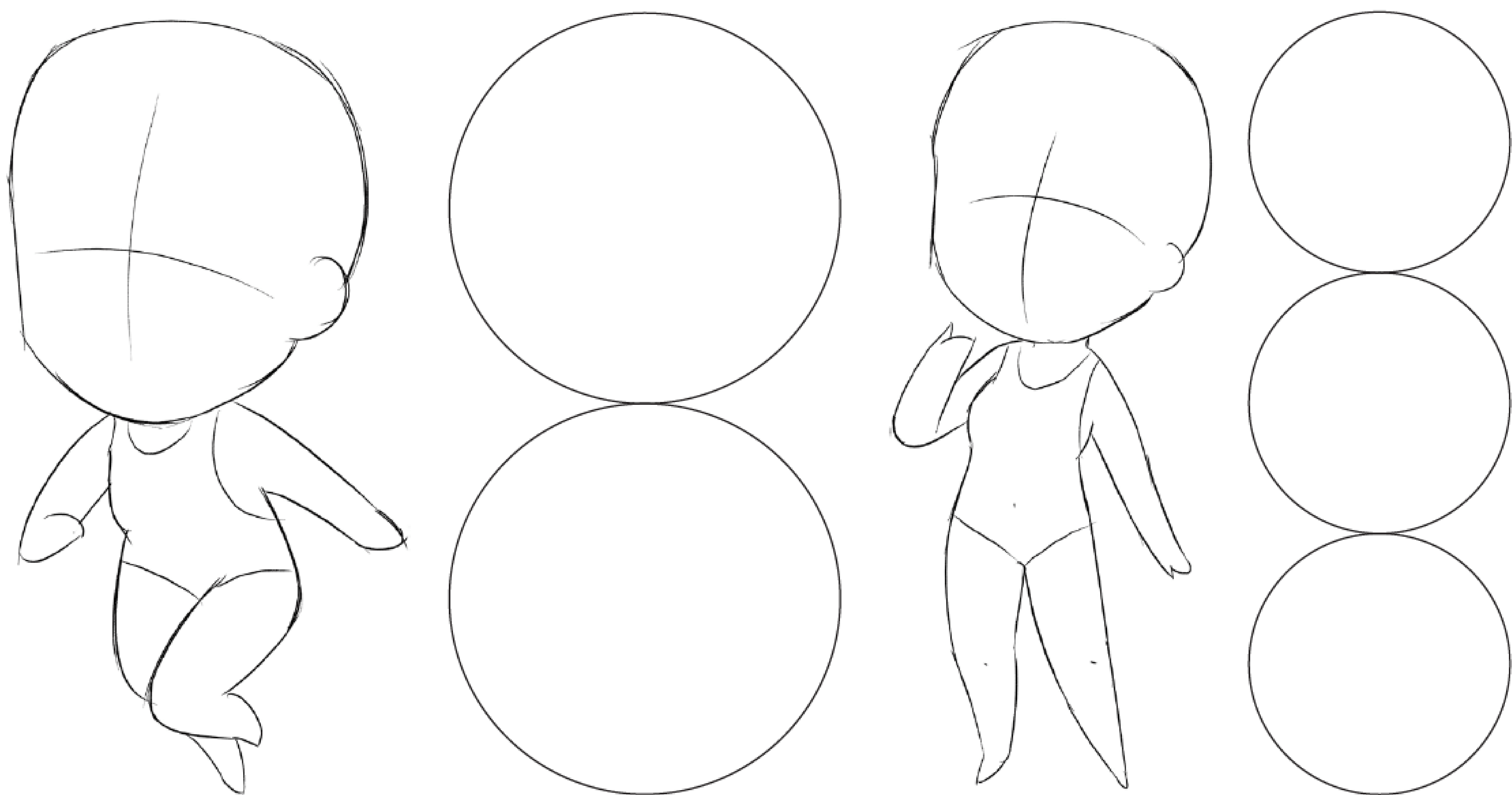


8 头身的漫画男性　　7 头身的漫画女性

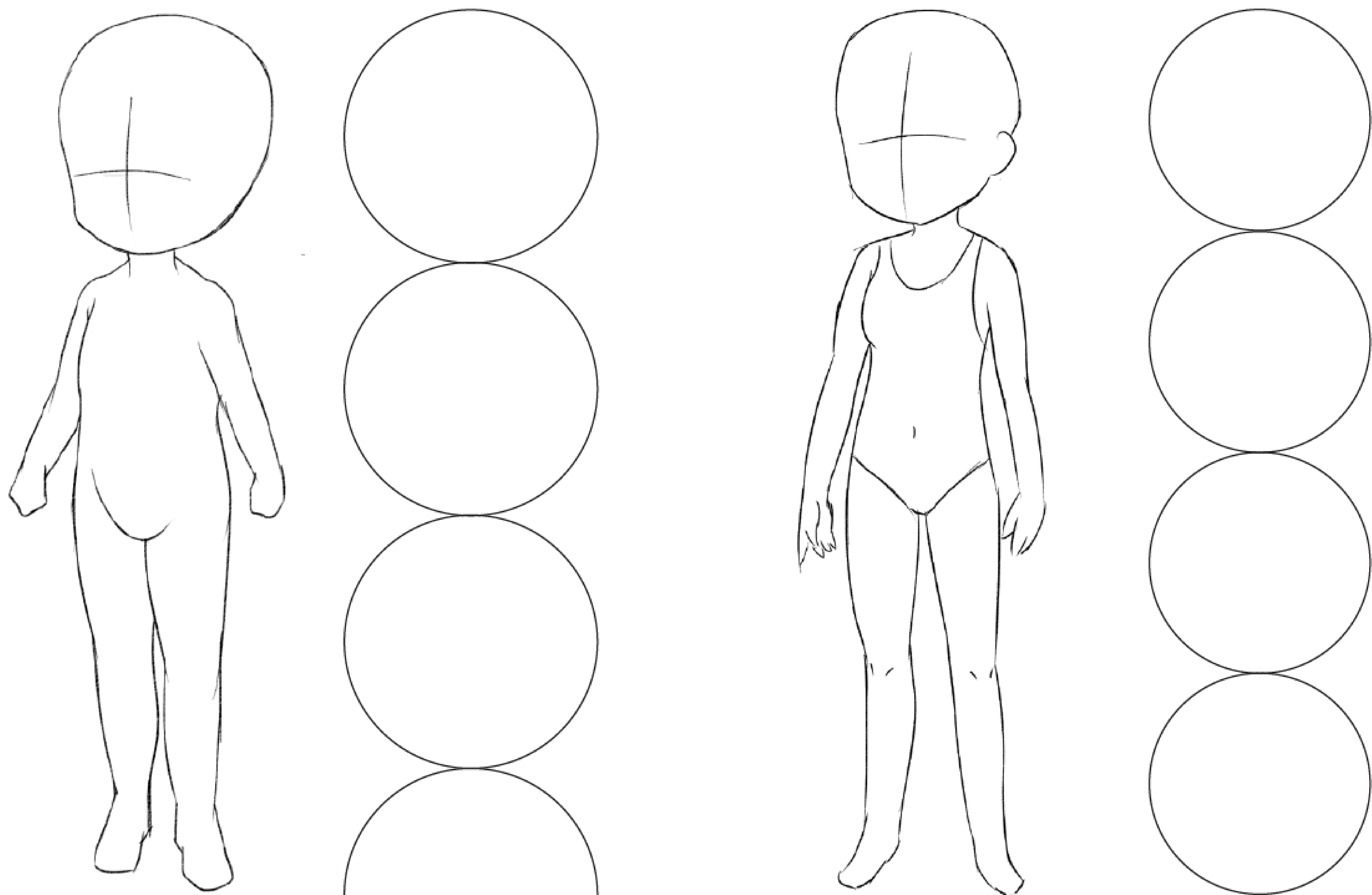
4.3.3 Q版漫画中常用的头身比例

在不同风格的漫画中，人体的比例也会有所差异。如少女漫画中的人物头身比变化比较多，7～9头身可以表现高挑帅气的角色，2～4头身可以表现可爱小巧的角色。

2～3头身常用于Q版人物，头部变大，四肢缩小，使人物的身材娇小可爱。



3.5～4头身在Q版人物中较少采用，相对于2～3头身，人物的身体结构会更加明显。



4.4　漫画人物的临摹

学习绘制漫画都是从临摹开始的，接下来介绍怎样临摹漫画人物。

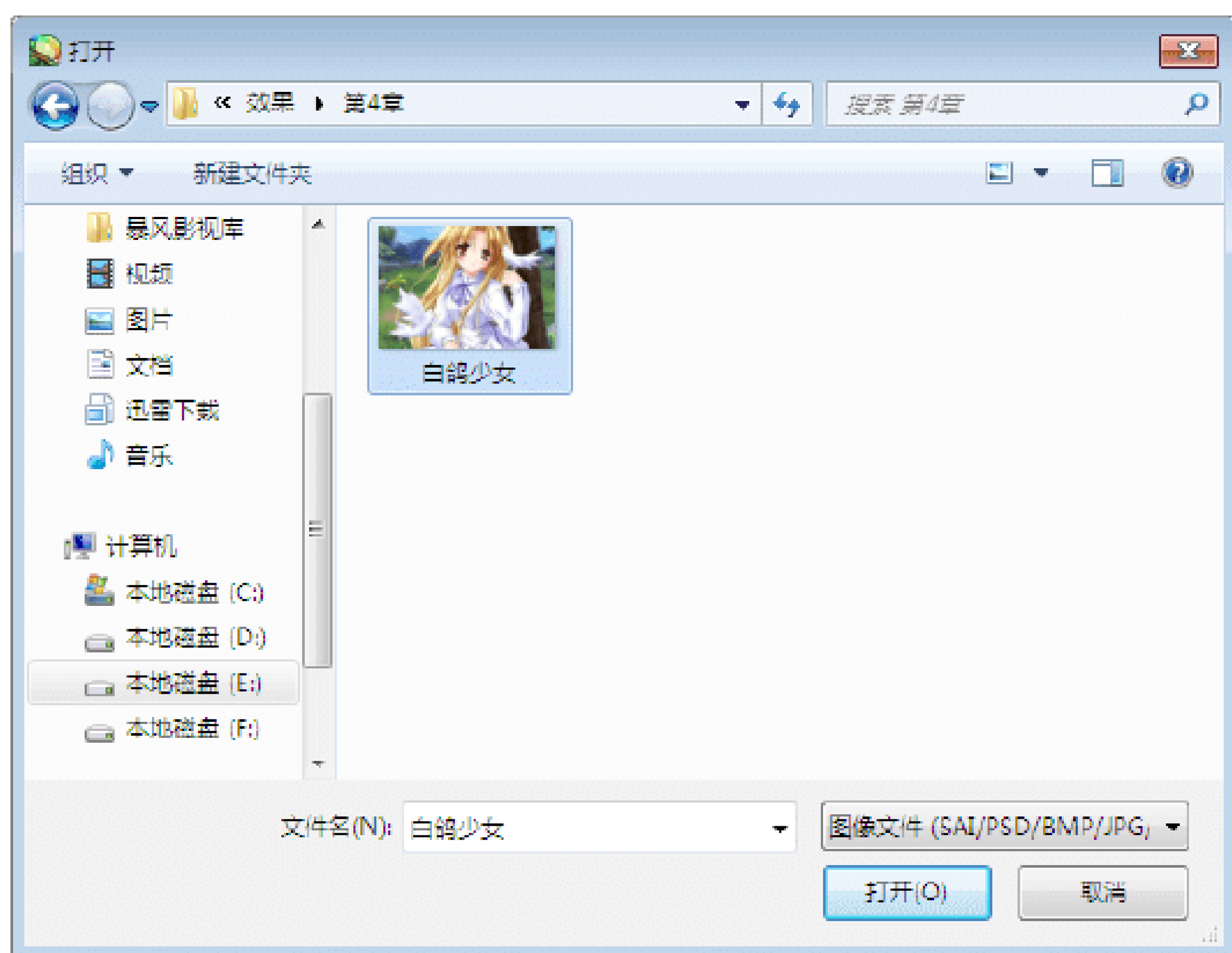
4.4.1　实战——前期设置

打开绘画软件 SAI，进行前期设置，具体操作步骤如下。

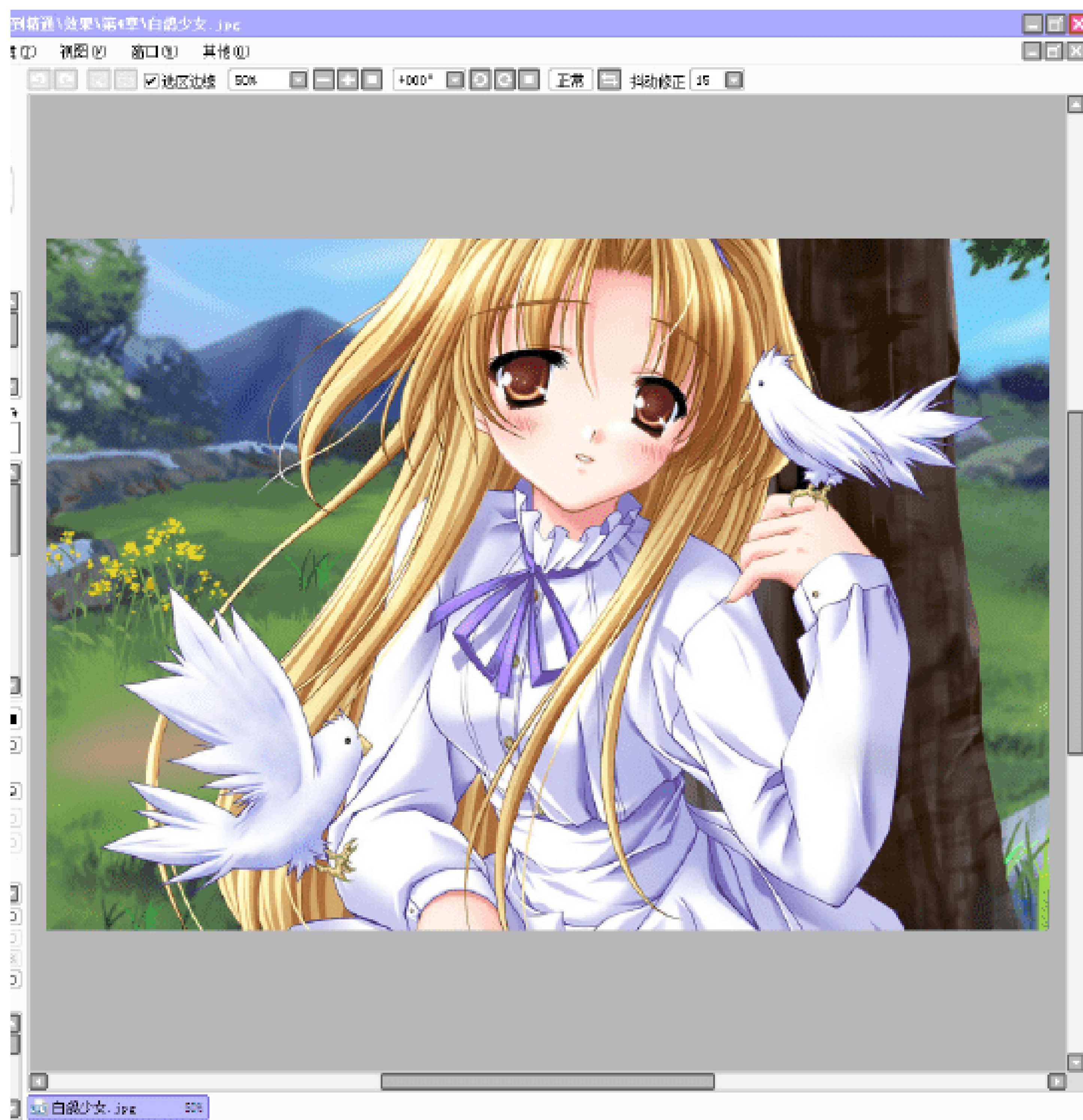
步骤 01　选择“文件”|“打开”命令，弹出“打开”对话框。



步骤 02　在计算机中的相应位置，选择需要临摹的漫画图像。



步骤 03　单击“打开”按钮，即可在 SAI 的主视窗中打开漫画图像。



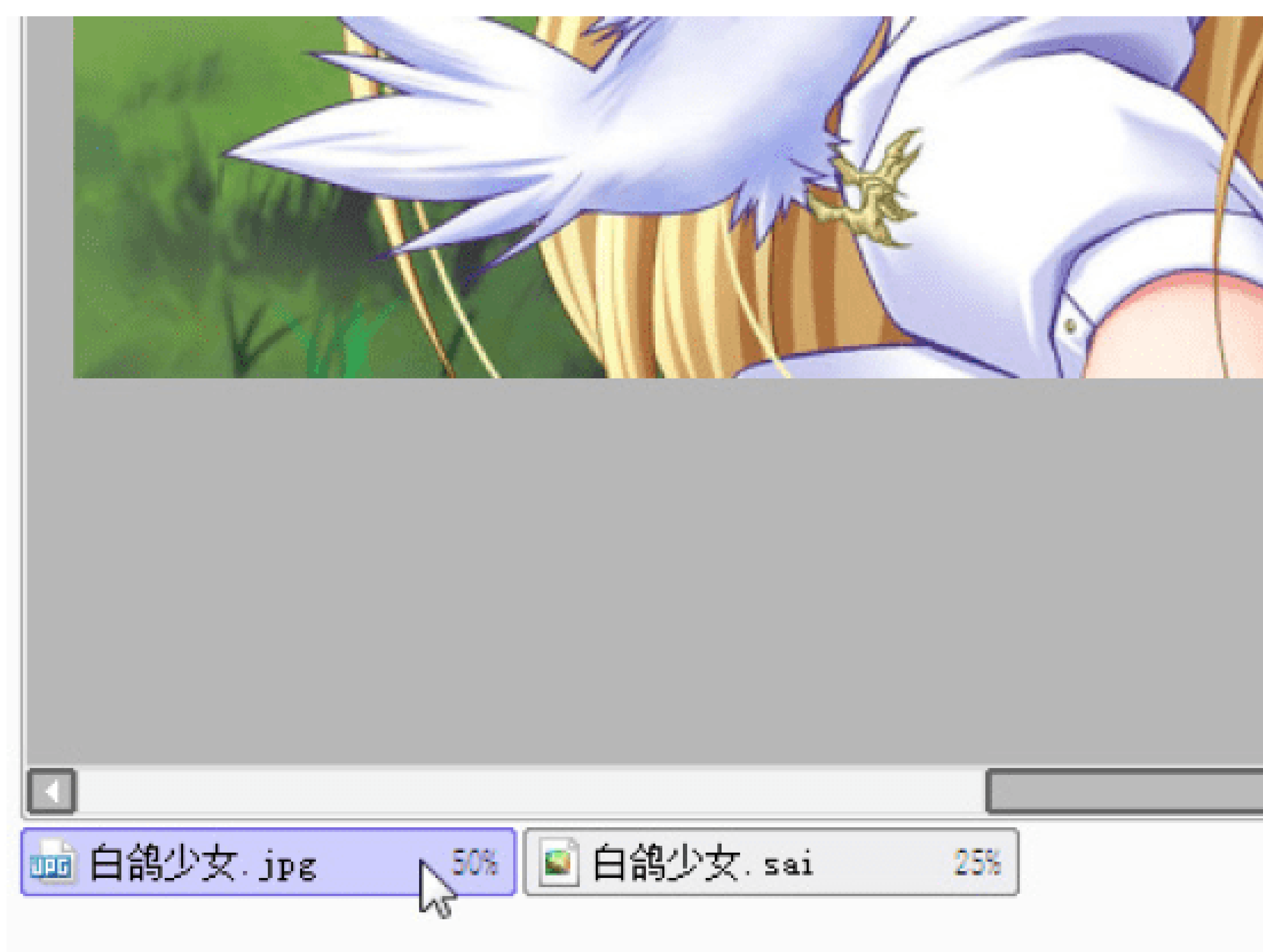
步骤 04 选择“文件”|“新建文件”命令。



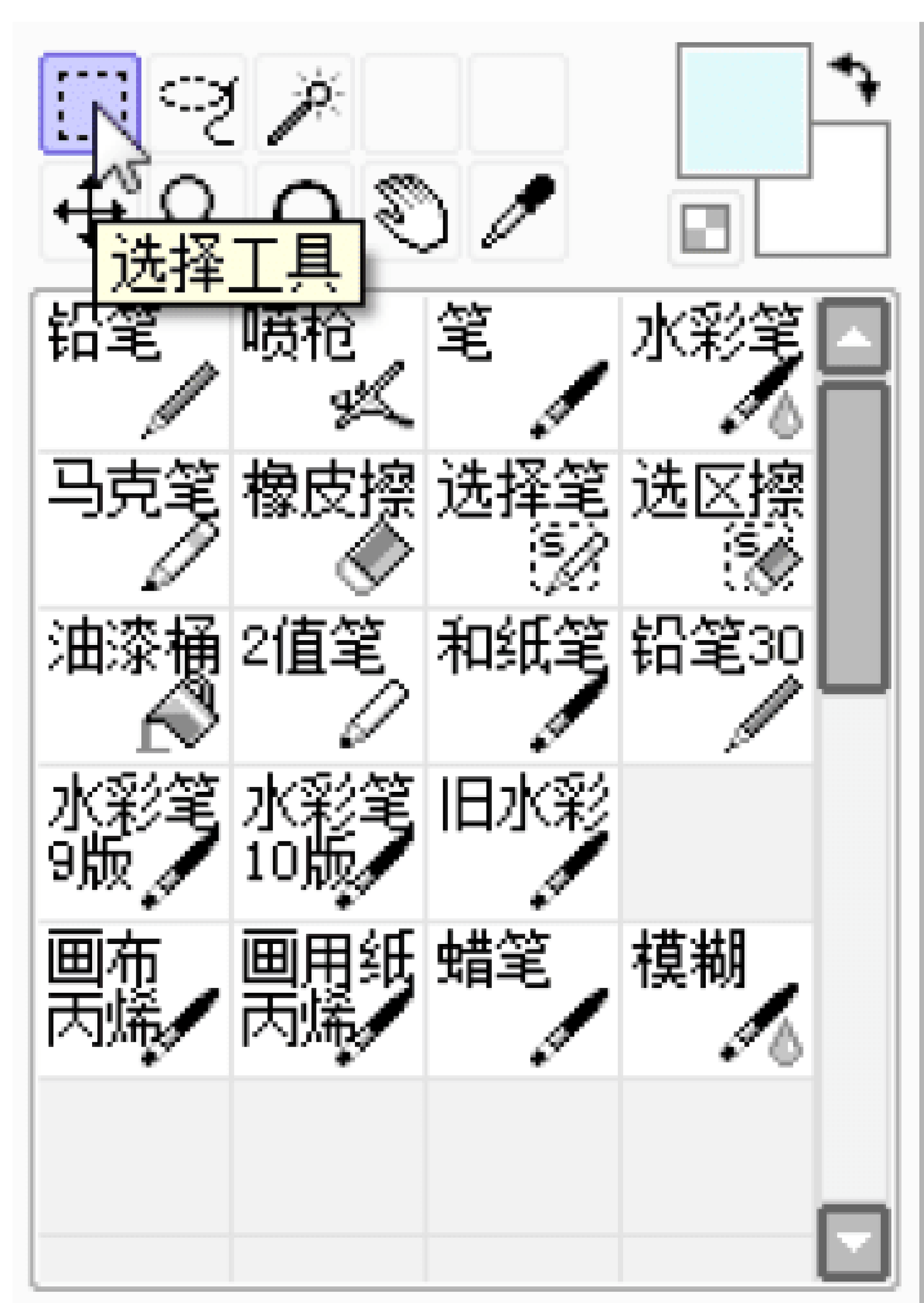
步骤 05 执行上述操作后，弹出“新建图像”对话框，根据要求在“文件名”文本框中输入名称，在“宽度”“高度”以及“分辨率”文本框中输入相应参数。



步骤 06 单击“确定”按钮，即可新建一个空白画布，在视图选择栏中单击打开的漫画图像。



步骤 07 在工具栏中单击“选择工具”按钮。

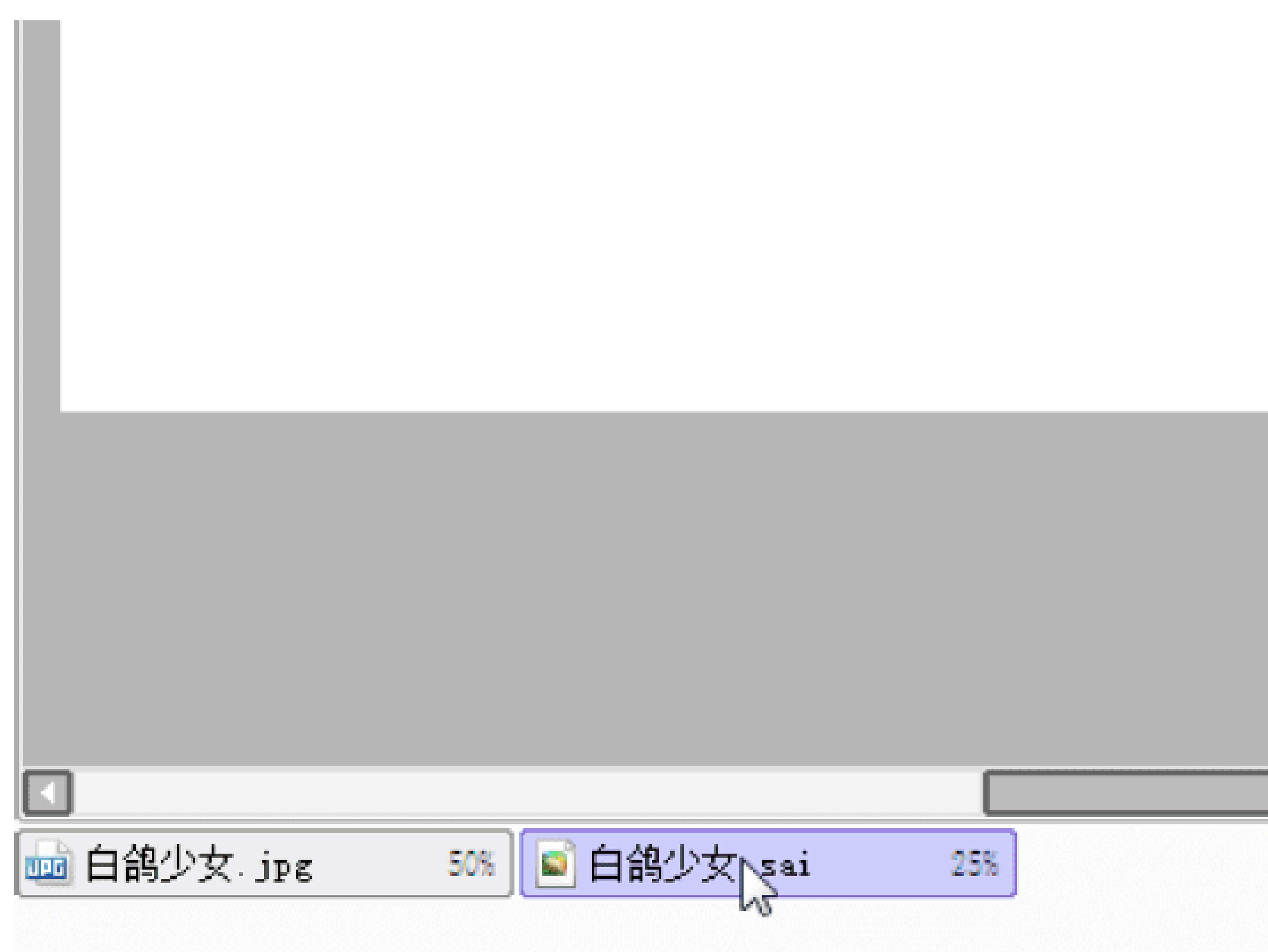




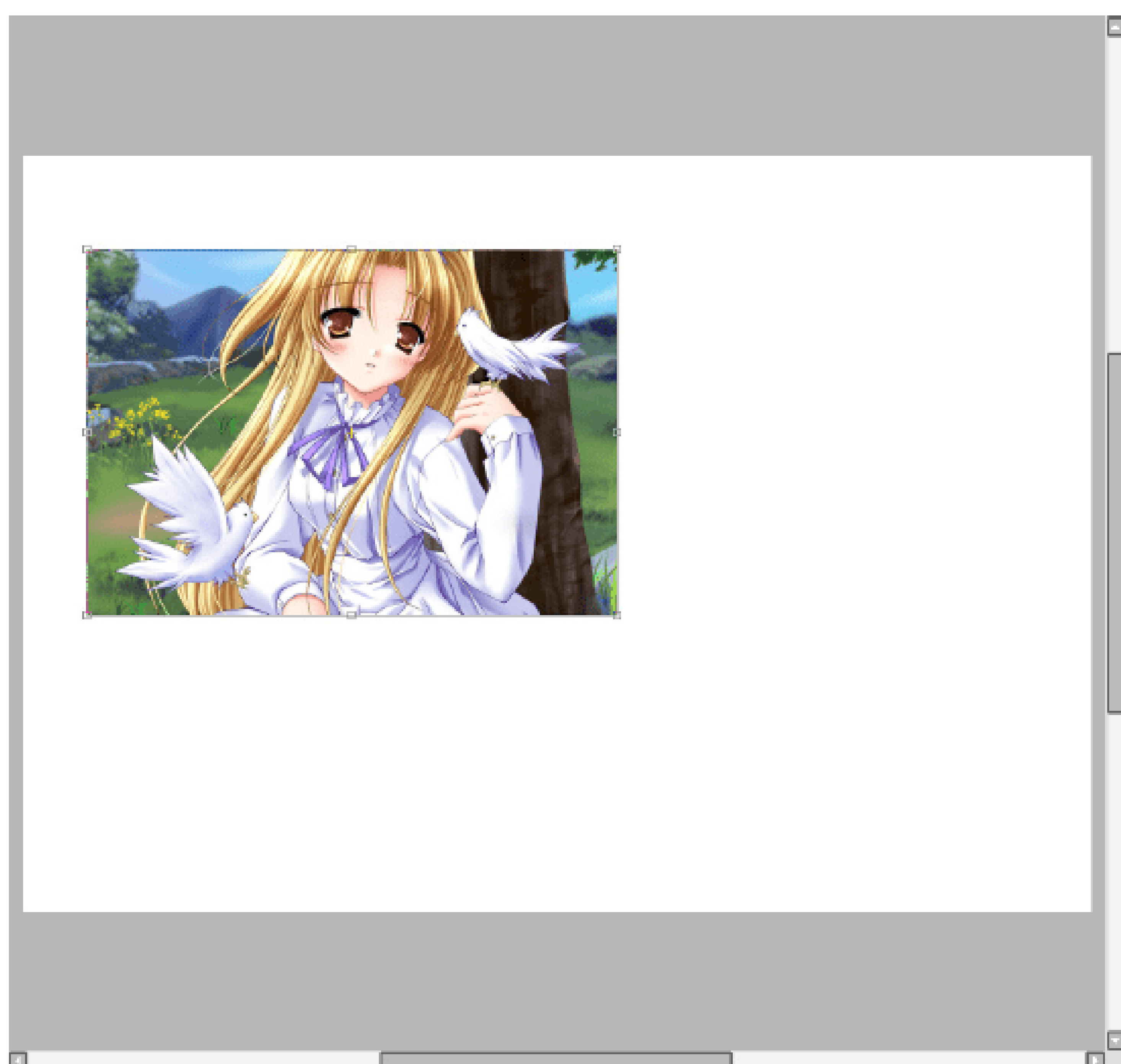
步骤 08　在主视窗中按快捷键 Ctrl +A 全选漫画图像，按快捷键 Ctrl + C 复制漫画图像。



步骤 09　在视图选择栏中单击新建的文件，按快捷键 Ctrl + V 粘贴漫画图像。



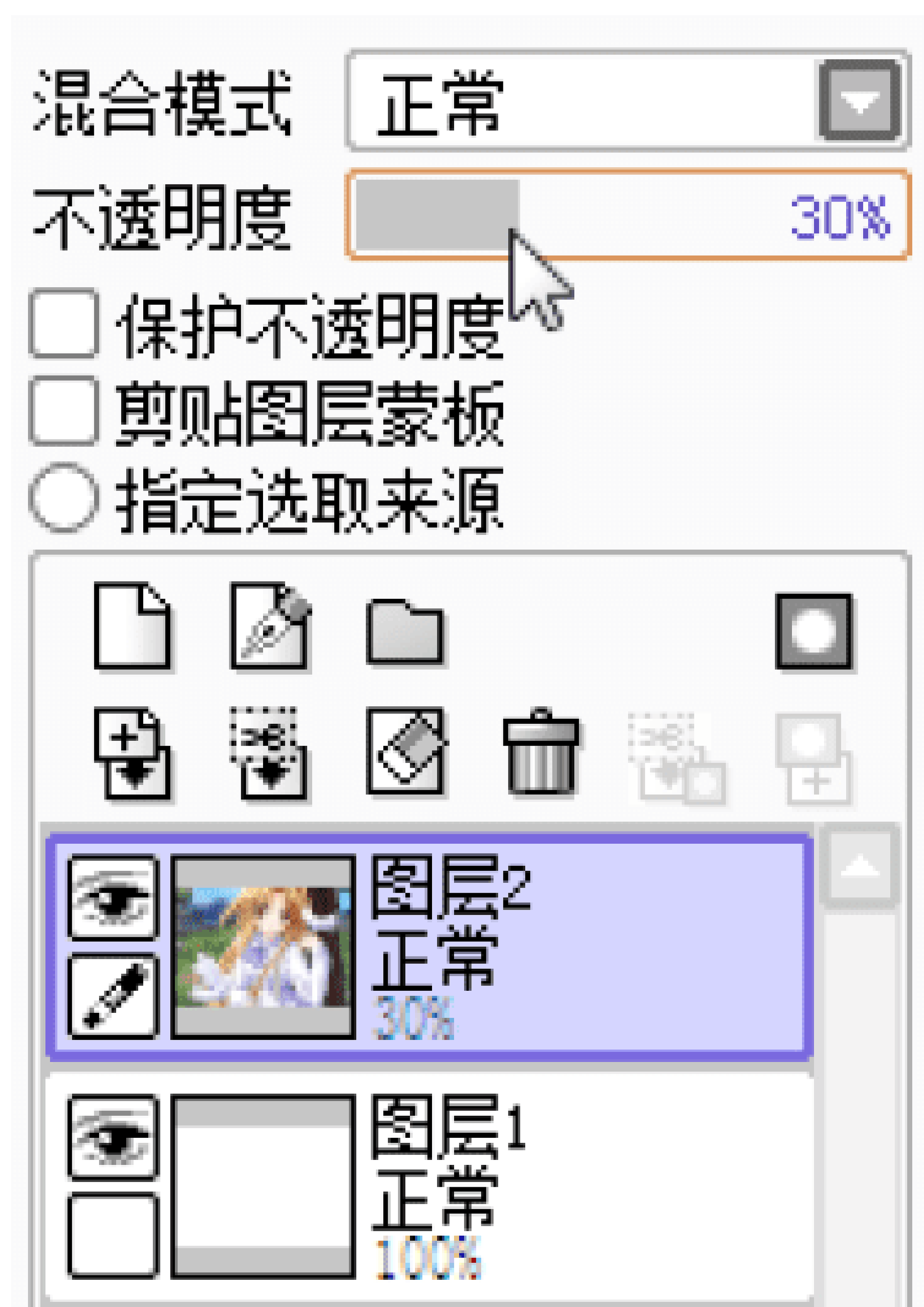
步骤 10　复制过来的漫画图像比新建文件的画布小，按快捷键 Ctrl + T 对漫画图像进行缩放编辑。



步骤 11　将漫画图像移动到左上角，按住 Shift 键，然后拖动右下角的控制柄，将漫画图像调整至适合大小，按 Enter 键，即可确定缩放。



步骤 12　在图层面板中选择临摹漫画图像所在的图层，并拖动“不透明度”右侧的滑块，将不透明度设置为30%。

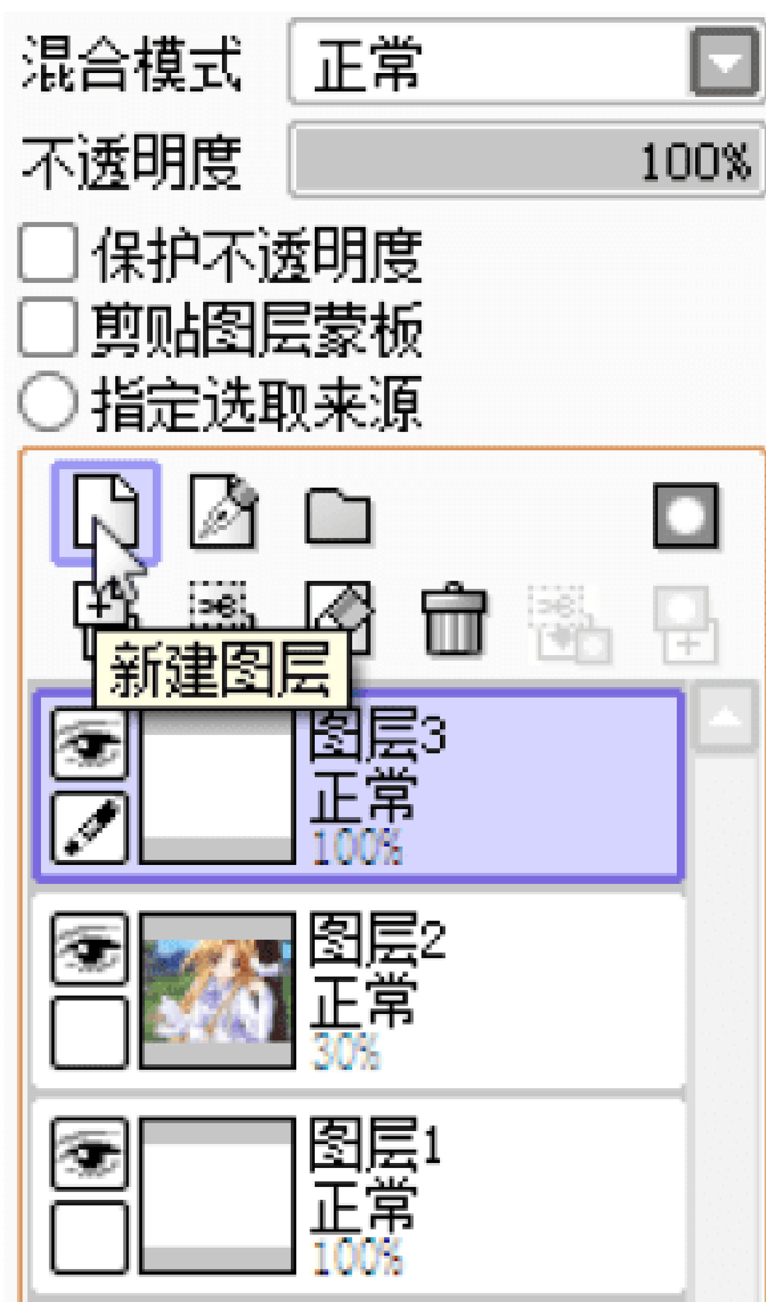


步骤 13　执行上述操作后，即可降低图层的透明度。

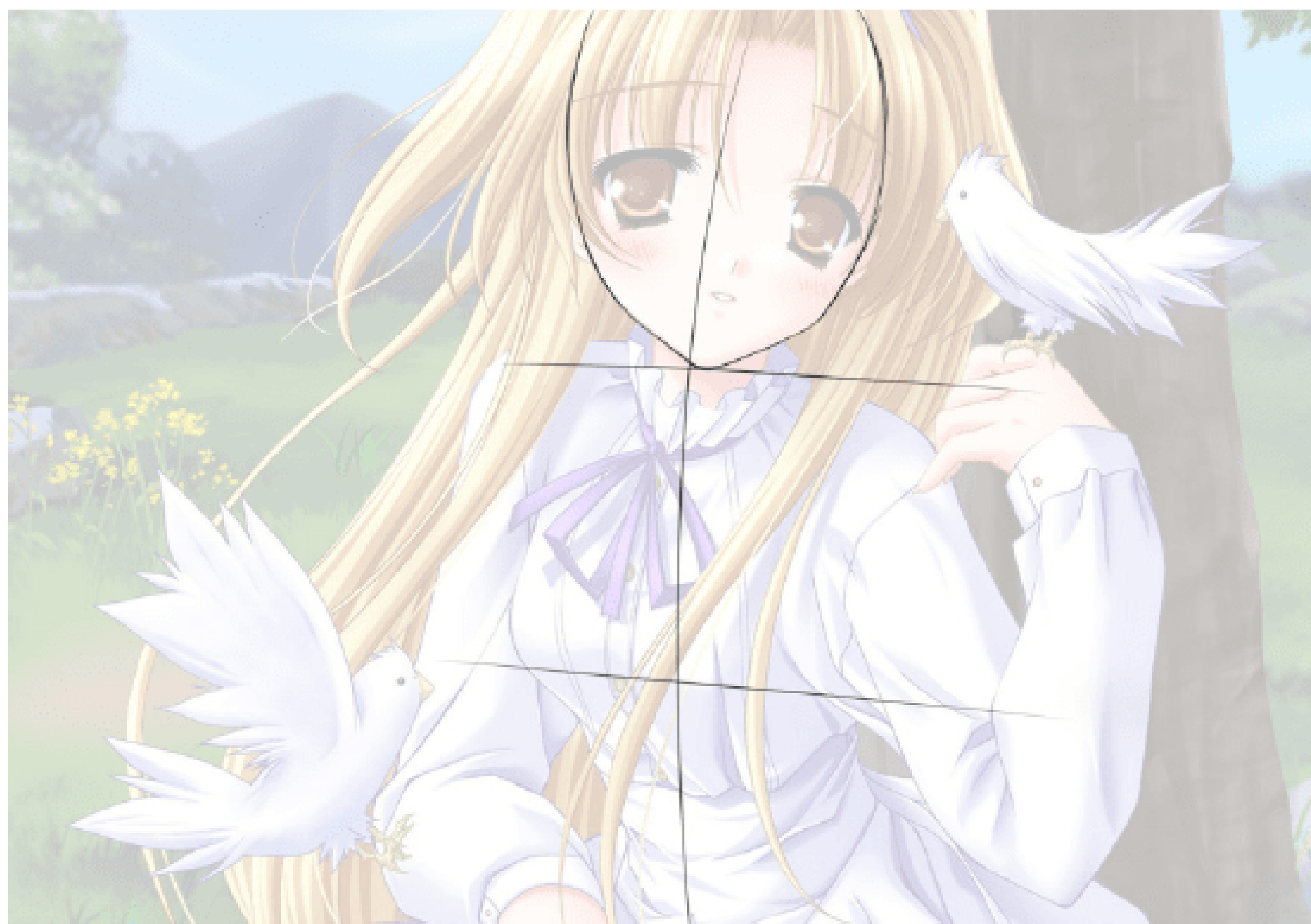


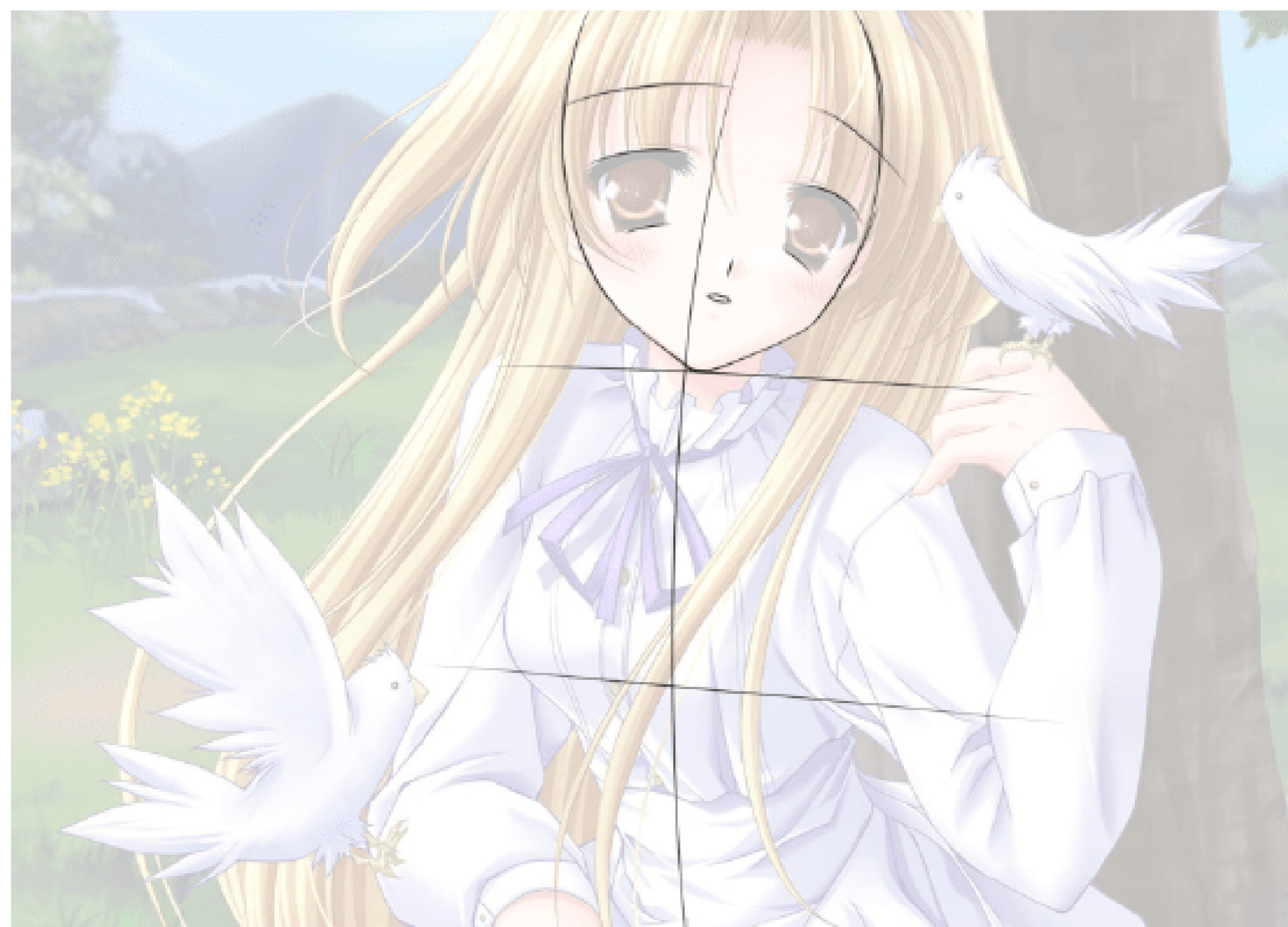
4.4.2 实战——绘制身体比例

步骤 01　在图层面板中单击“新建图层”按钮，在漫画图层的上方新建图层。



步骤 02　根据临摹的漫画以及前面所介绍的人物的头身比例，绘制出人物的头部和比例。

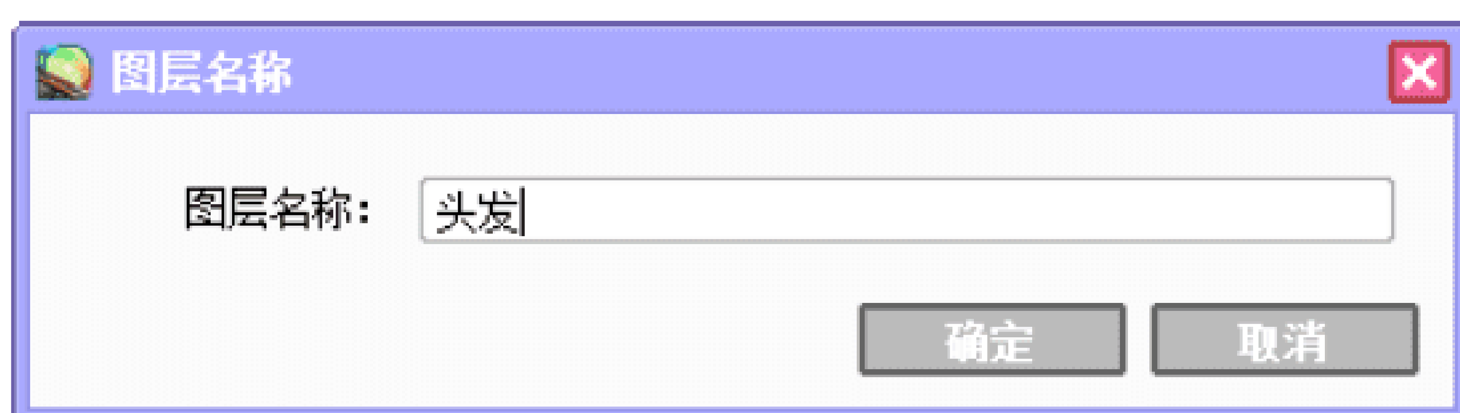




步骤 03　根据原画，绘制出人物大致的五官，确定五官的位置，漫画人物的眉毛常用一条线表示。

4.4.3 实战——绘制草图

步骤 01　在图层面板中单击“新建图层”按钮，并在新建的图层上双击，弹出“图层名称”对话框，输入“头发”。



步骤 02　单击“确定”按钮，将图层重命名，绘制出人物刘海的大致轮廓。



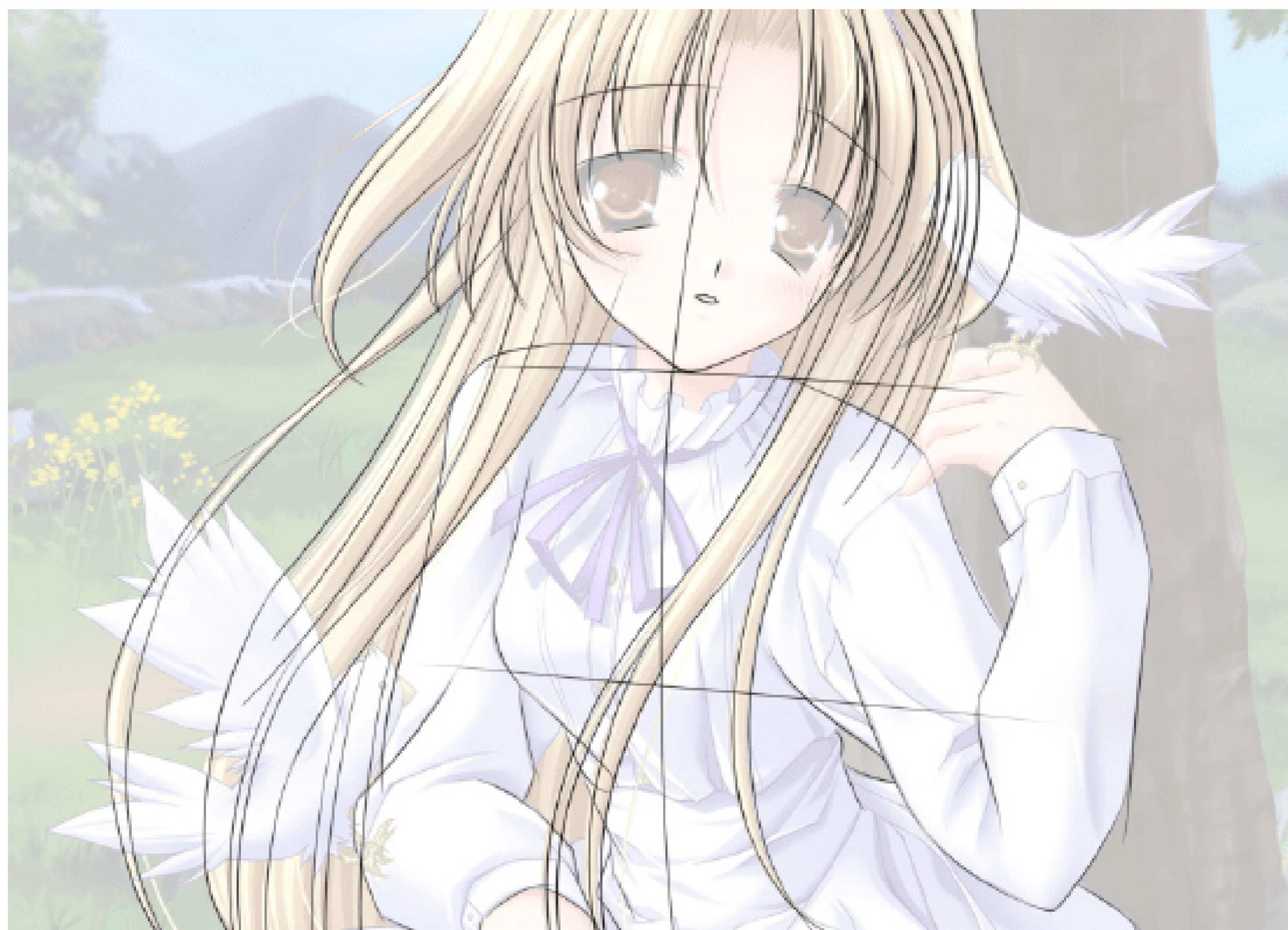


步骤 03　继续绘制刘海，使其更有层次感，效果更加丰富。

步骤 04 新建图层，绘制出人物的披肩长发，线条可以随意一些。



步骤 05 根据原图绘制出人物衣服的大致轮廓，这是一件简单休闲的女士衬衫。



步骤 06 根据原图以及手的骨骼结构，绘制人物的手部。



步骤 07 给人物的衣服添加褶皱，使衣服的细节更加完善。



步骤 08 在工具栏中选择橡皮擦工具，擦除头发，以及衣服重叠和多余的部分，使画面更加整洁。



步骤 09 绘制出人物的衣领，这是一款带花边的衣领，独特又可爱。



4.4.4 实战——添加细节

步骤 01 绘制系在脖子上的领结以及衬衫上的纹理，使衣服看起来更精致。



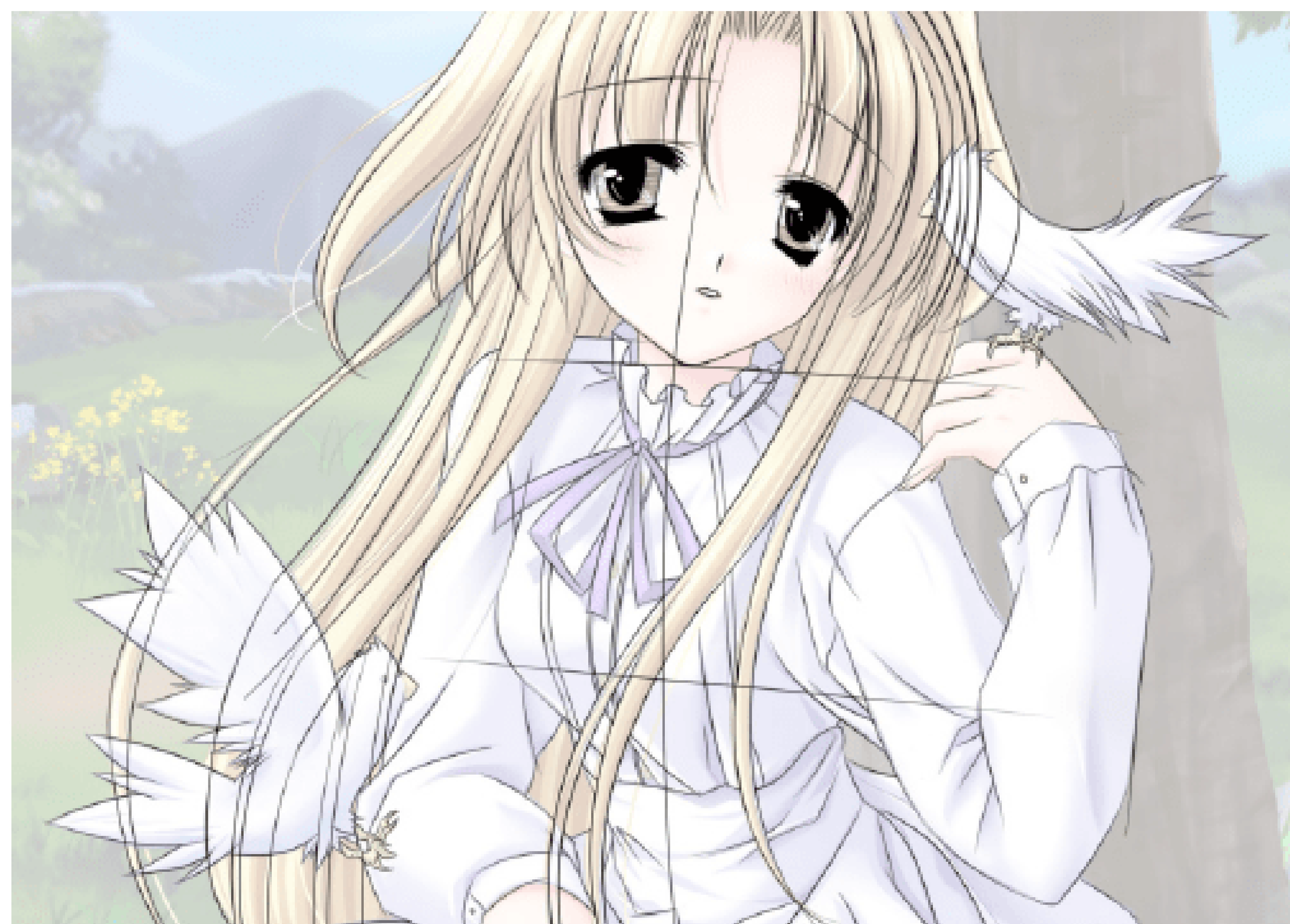
步骤 02 绘制出人物左手上站着的白鸽，白鸽温顺地看着主人。



步骤 03 绘制出另一只正要飞落在人物胳膊上的白鸽，一动一静形成对比，使画面更加丰富多彩。



步骤 04 刻画人物的眼睛，使人物的眼睛更加有神，注意高光的方向要一致。



步骤 05 选择橡皮擦工具，擦除多余的线条。

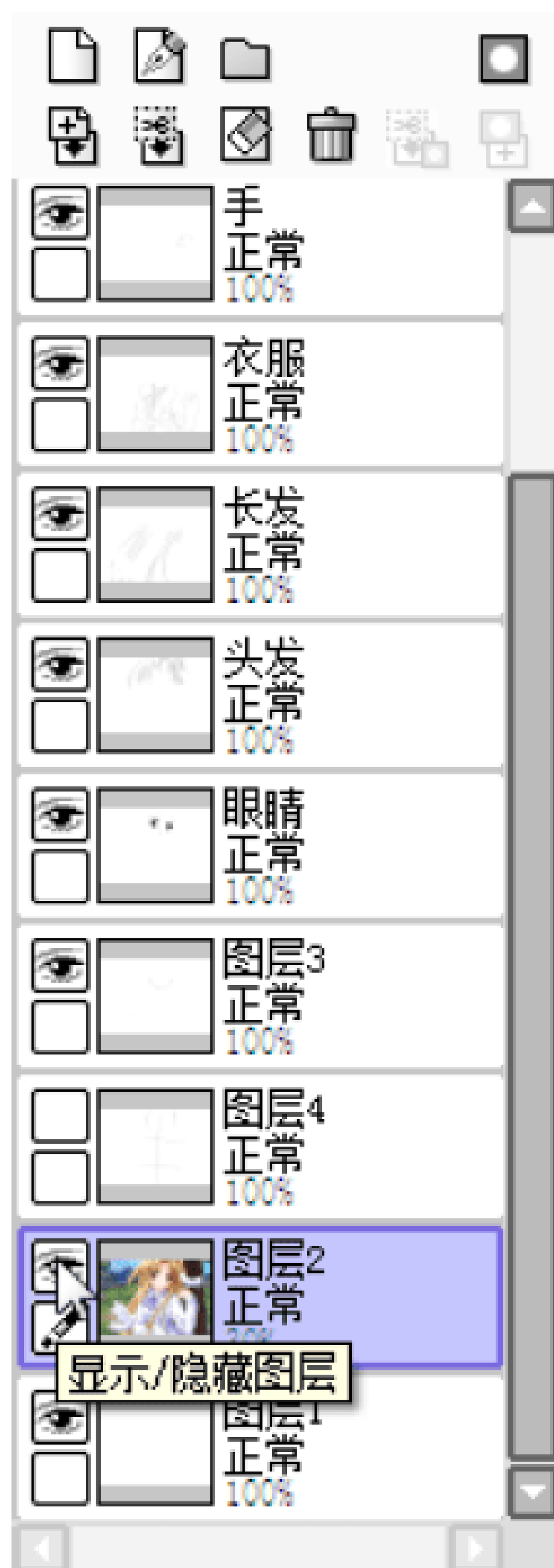


步骤 06 添加更多的细节，例如白鸽的眼睛、人物的脸颊以及耳朵等。

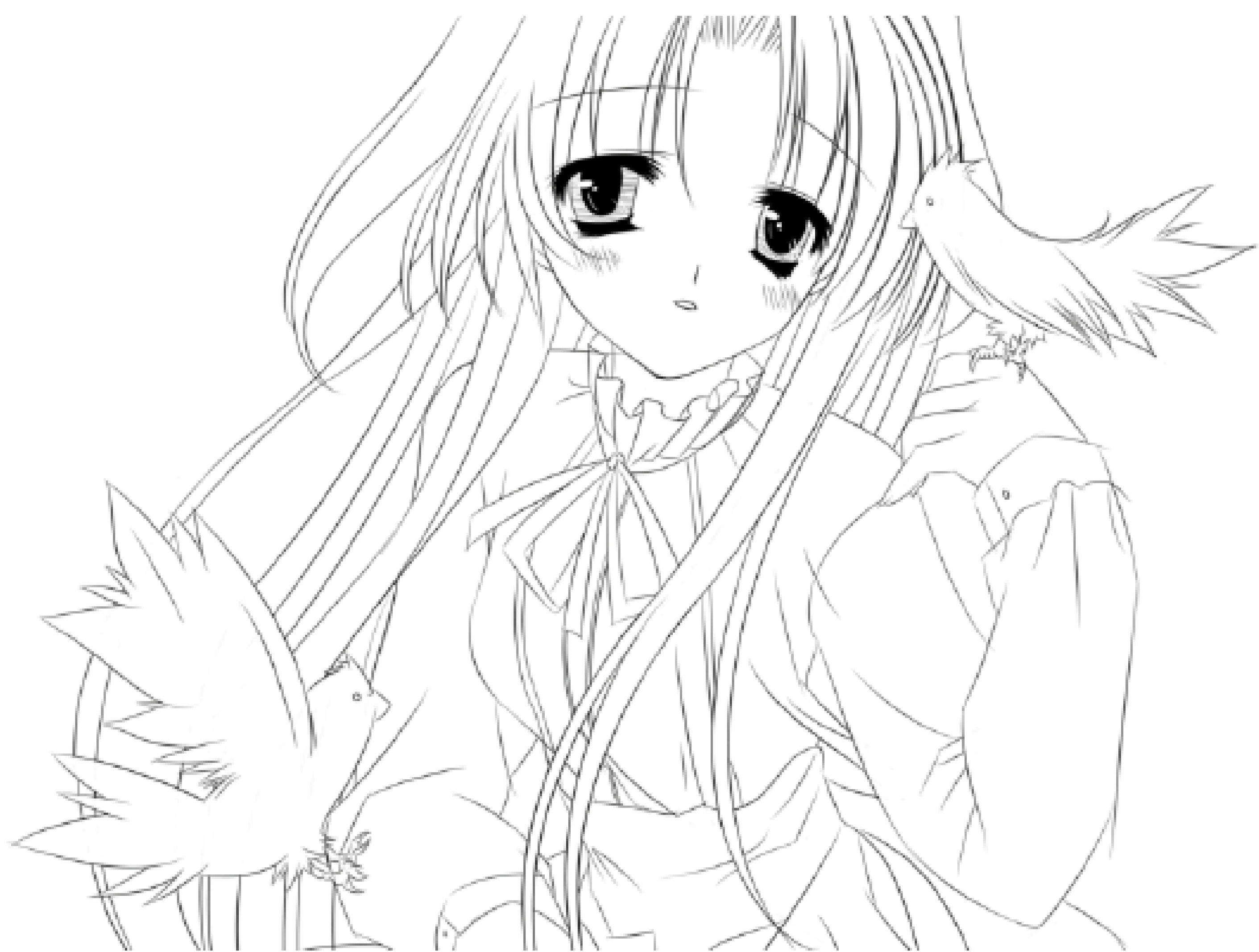


4.4.5 实战——整理线稿

步骤 01 选择漫画图像图层，单击“显示 / 隐藏图层”按钮，将其隐藏。



步骤 02 整理画面，用橡皮擦工具擦除多余的线条，线稿基本绘制完成。

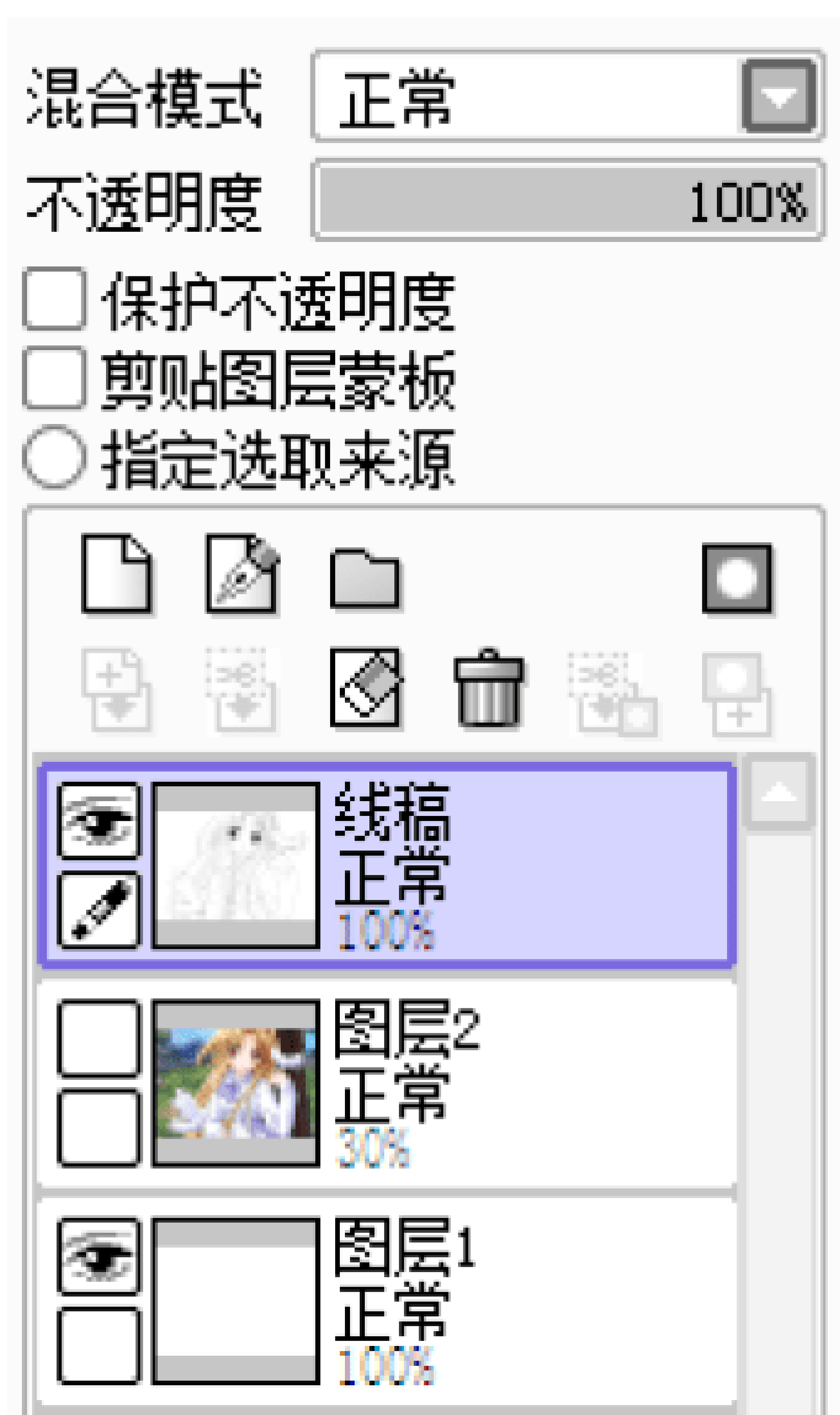


4.4.6 实战——绘制阴影

步骤 01 单击“向下合拼”按钮，将可见的图层合拼。



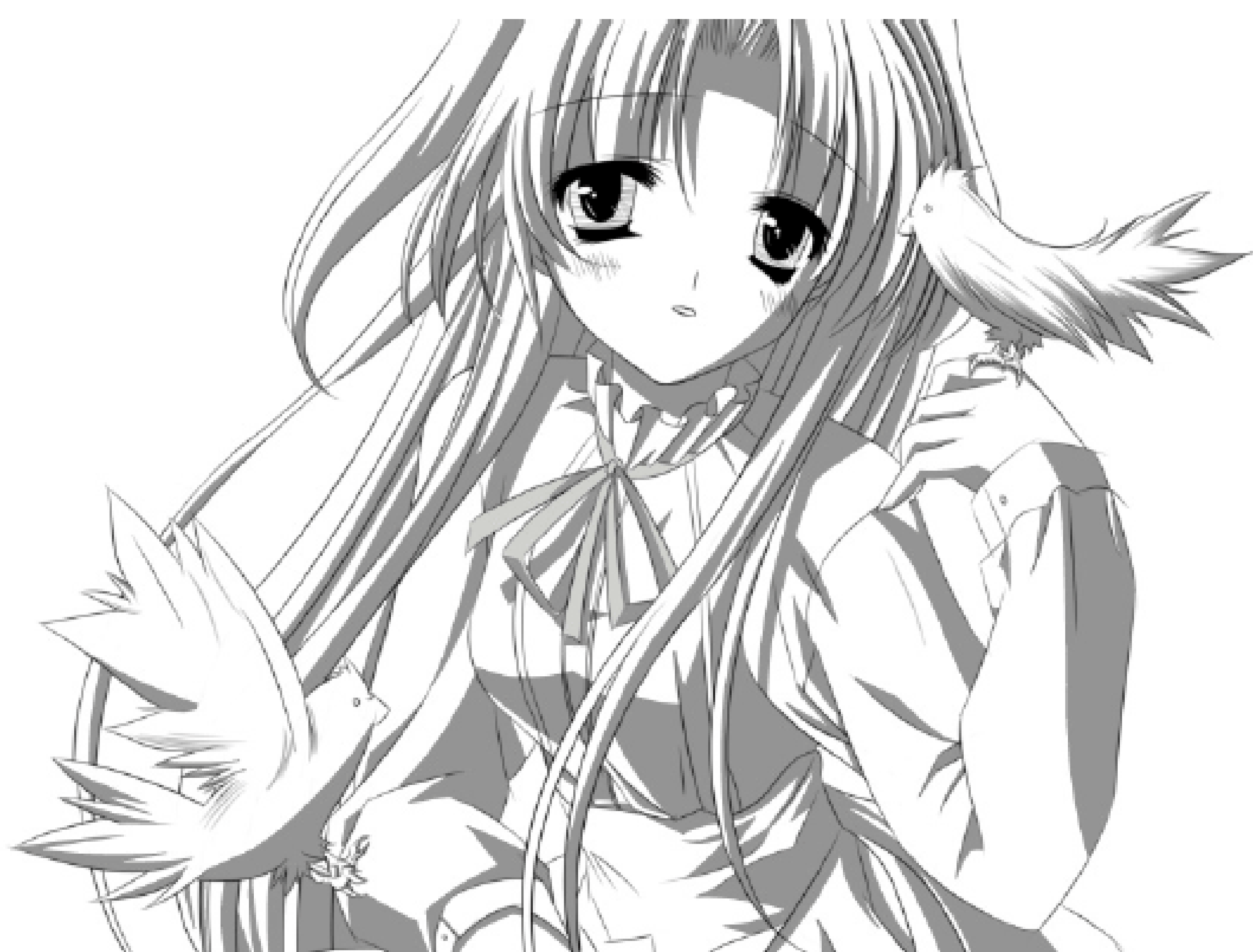
步骤 02 双击合拼的图层，将图层重命名为“线稿”。



步骤 03　绘制出人物头发的阴影，增强头发的层次感和立体感。



步骤 04　继续绘制人物的身体部分以及两只白鸽的阴影，完善画面。



4.4.7 实战——整理修饰

整理画面，完成最终效果图。这是一位左手托着白鸽，歪着脑袋，若有所思的美少女。



注意系在胸前的蝴蝶结上下关系的处理，根据光线的方向确定蝴蝶结的阴影，让画面细节更加精致。



注意白鸽的阴影，光照下，鸽子的阴影与人物的阴影不一样。



05

第5章　真人大战——运用 SAI 转真人为漫画

学习提示

绘制漫画时，通常不会展示出人物的全身，所以人体各部位的绘制便显得重要一些。本章主要介绍人物各部位的绘制方法，以及用 SAI 将真人转化为漫画的方法。

本章重点

- ■ 人体各部位的绘制方法
- ■ 人物造型基础知识
- ■ 运用 SAI 将真人转换为漫画人物





5.1　人体各部位的绘制方法

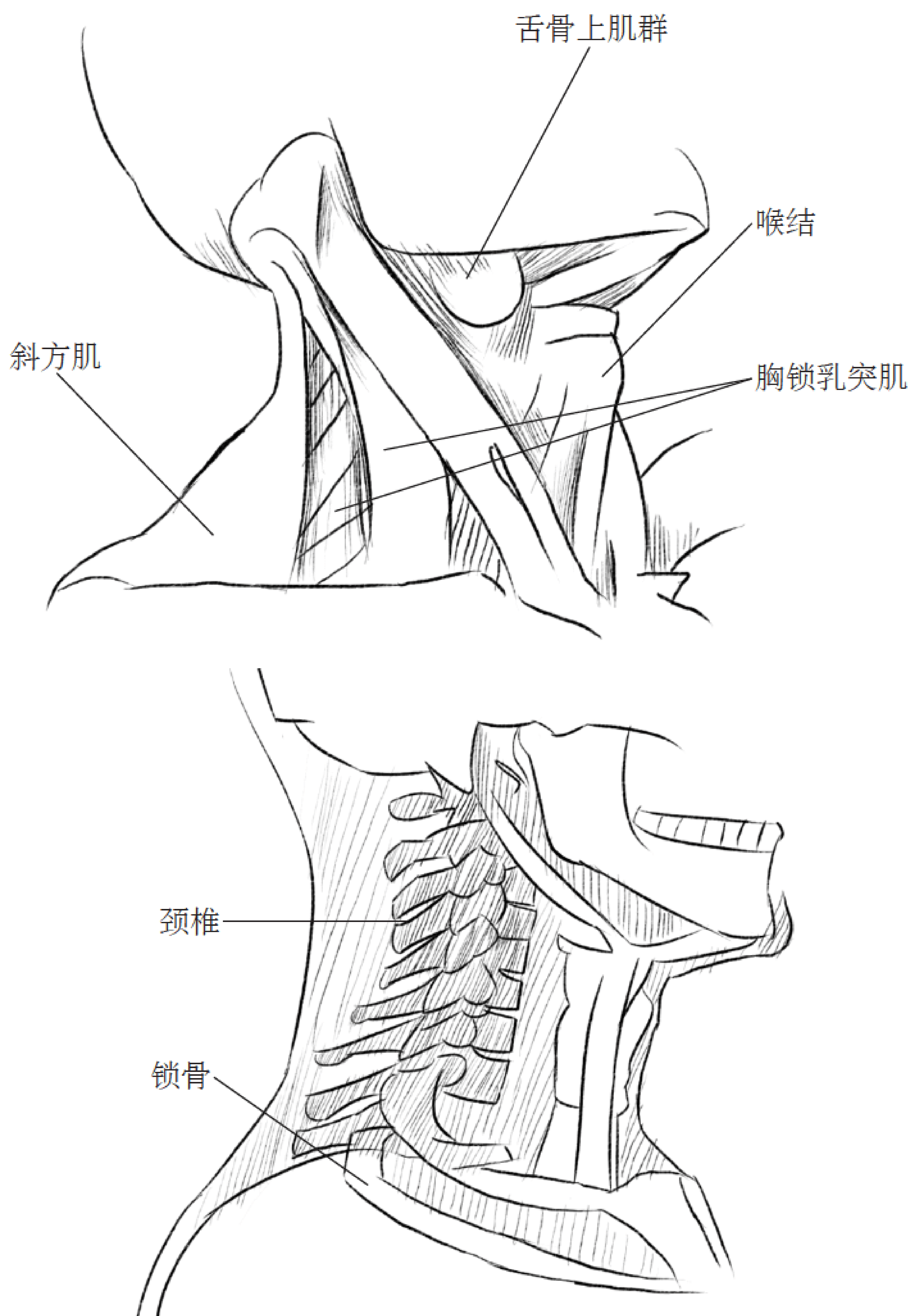
人体可以表现出角色的年龄、性别以及性格，比例正确、身姿优美的人体会使角色更加有魅力。下面就来看看人体各部位是如何绘制的。

5.1.1　颈部和肩膀的构造与绘制方法

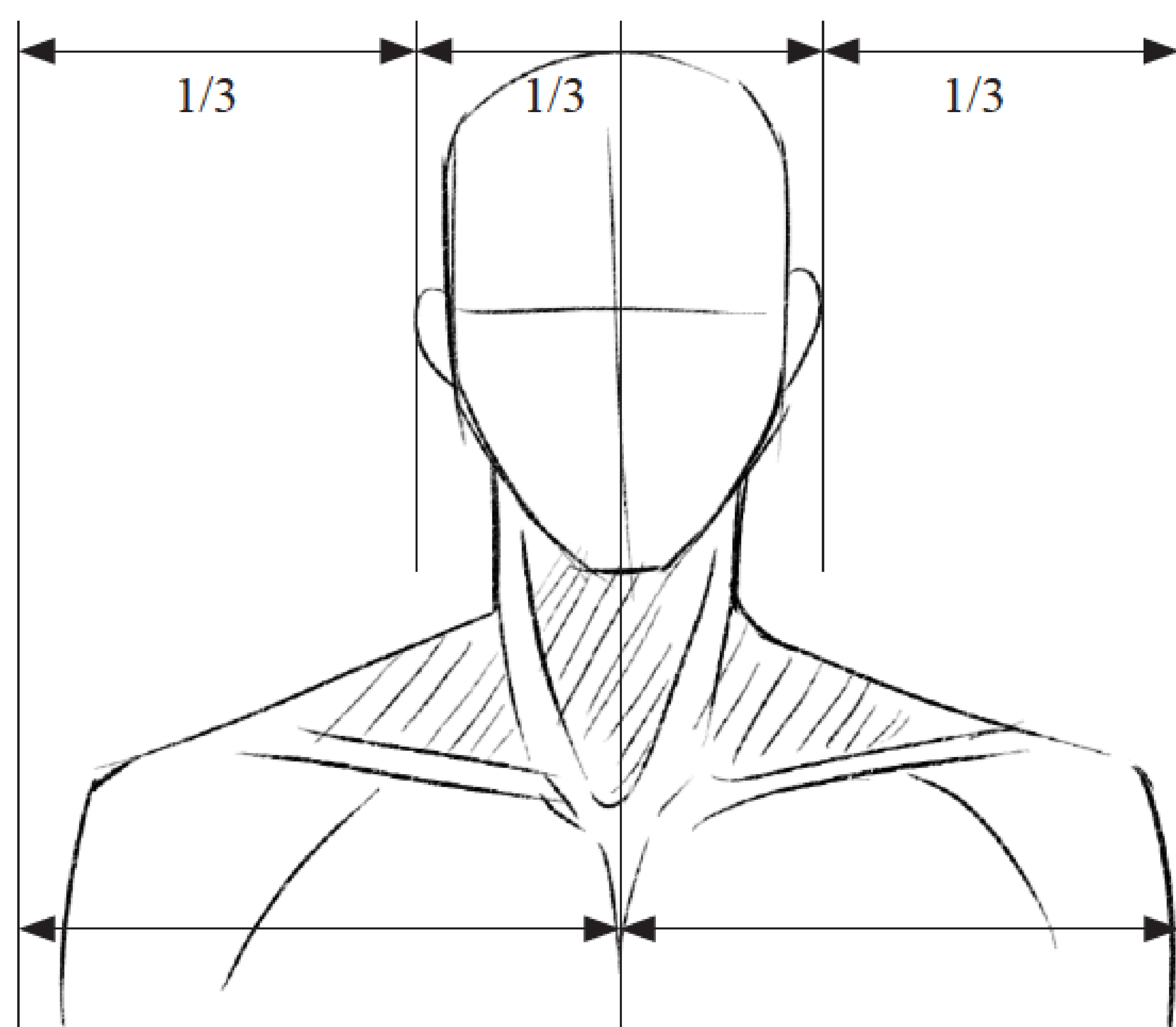
绘制人物面部特写时少不了颈部和肩膀的绘制，在学习绘制颈部和肩膀之前，要先了解它们的构造。然后再看看如何绘制人物的颈部和肩膀。

1．颈部的结构

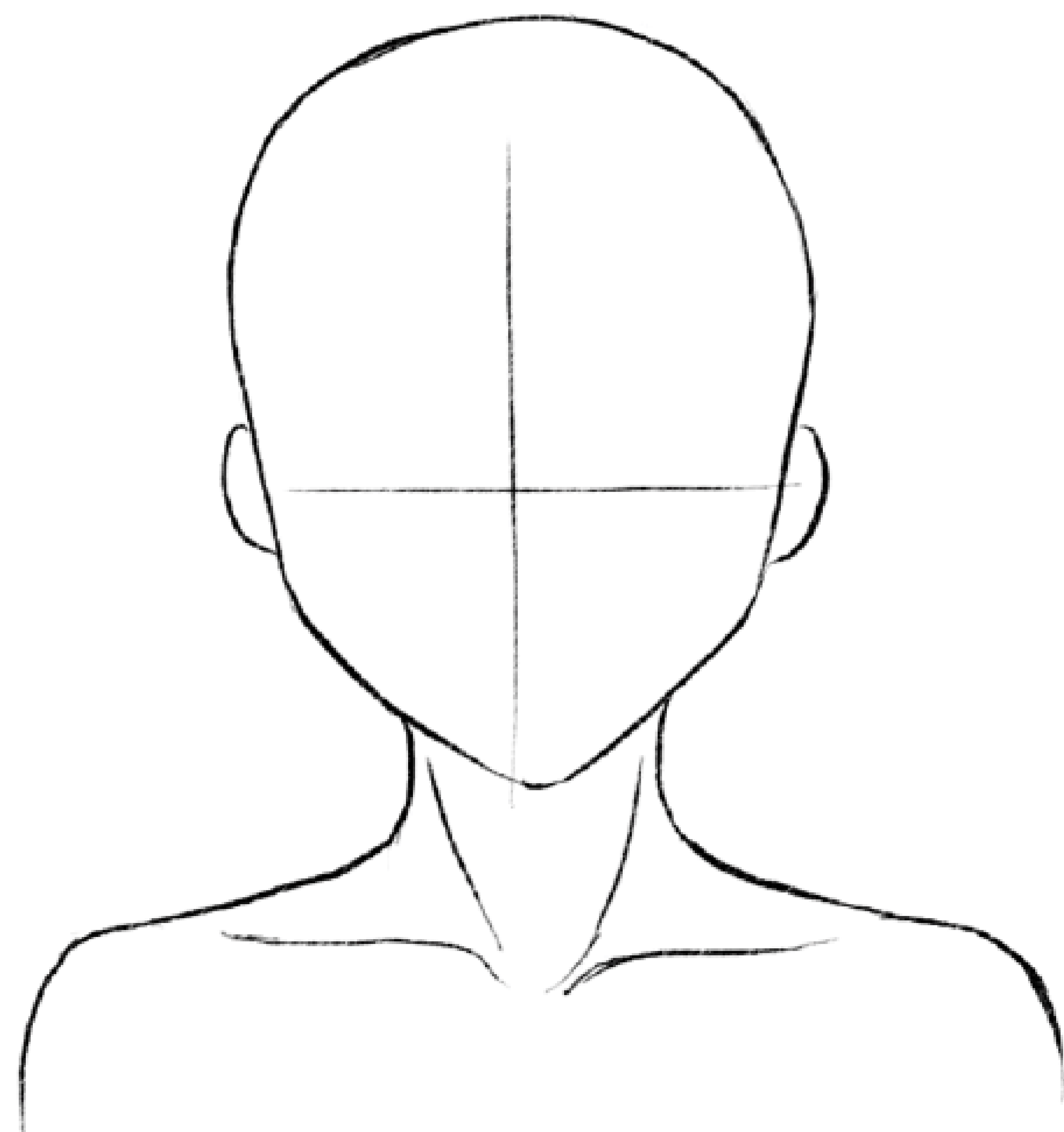
脖子是连接头部和身体的重要关节，了解脖子的结构对表现人物的表情和动作有很大的帮助。而肩膀是两只手臂重要的连接处，两肩的关节可以使手臂做出多种动作，使人物的肢体语言变得丰富。



正常人体的肩宽等于3个头部的宽度，并以中心线为基准左右对称。女性的肩膀相对于男性来说会比较窄，绘制时，要注意肩膀的对称性和斜方肌的连接。

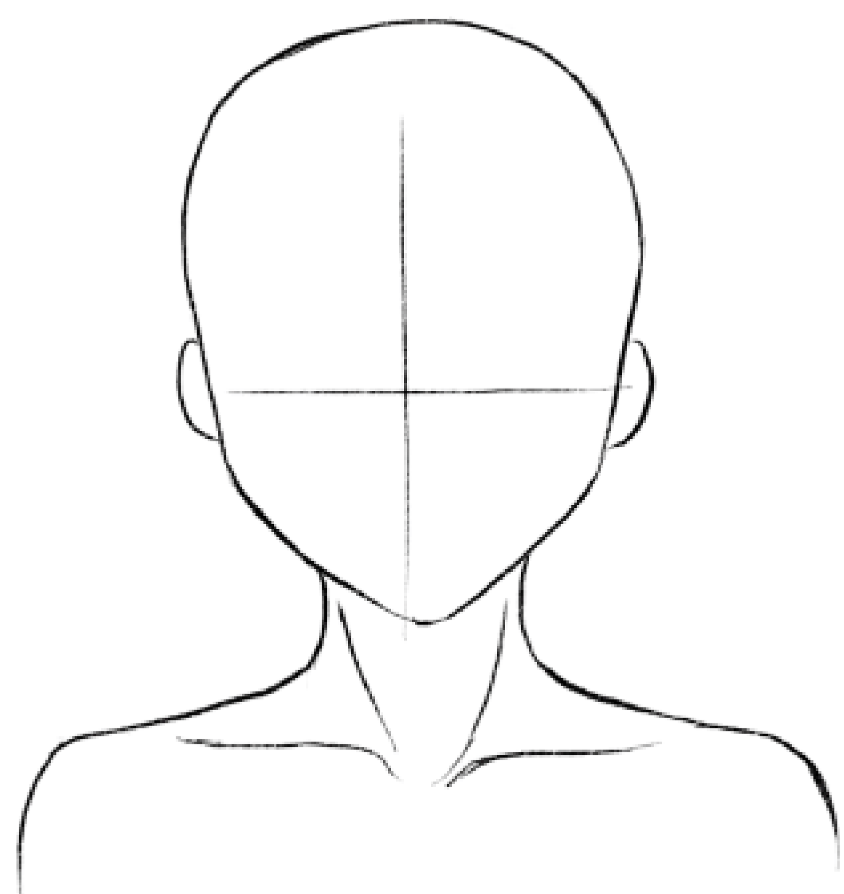


男性肩膀结构图

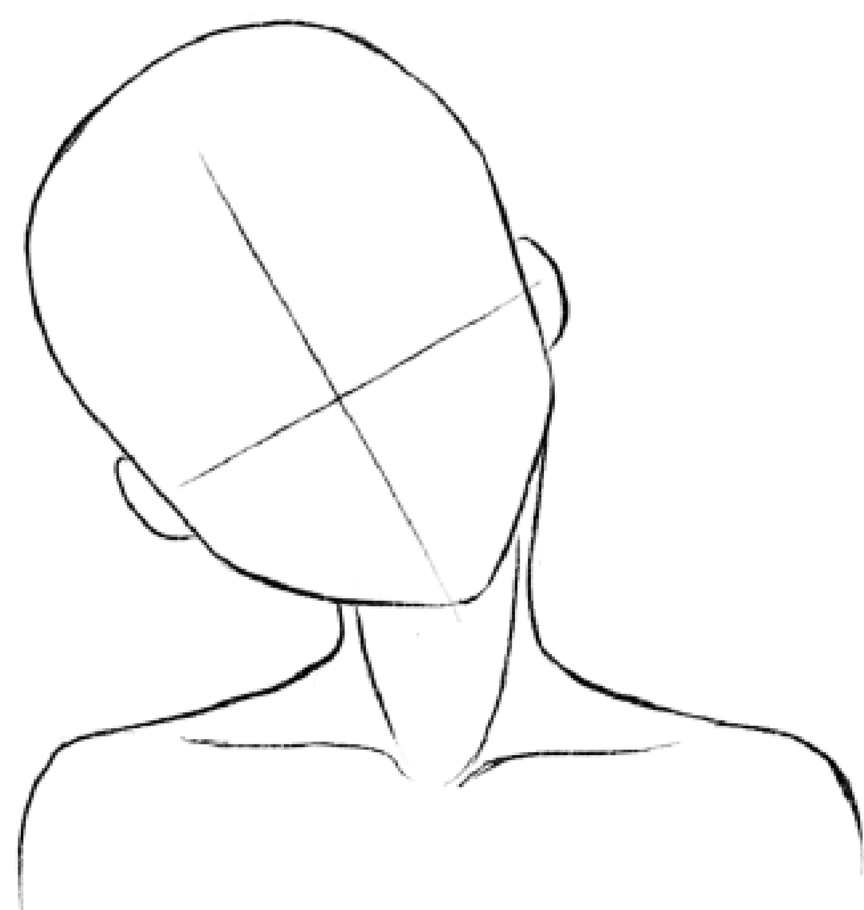


女性肩膀示意图

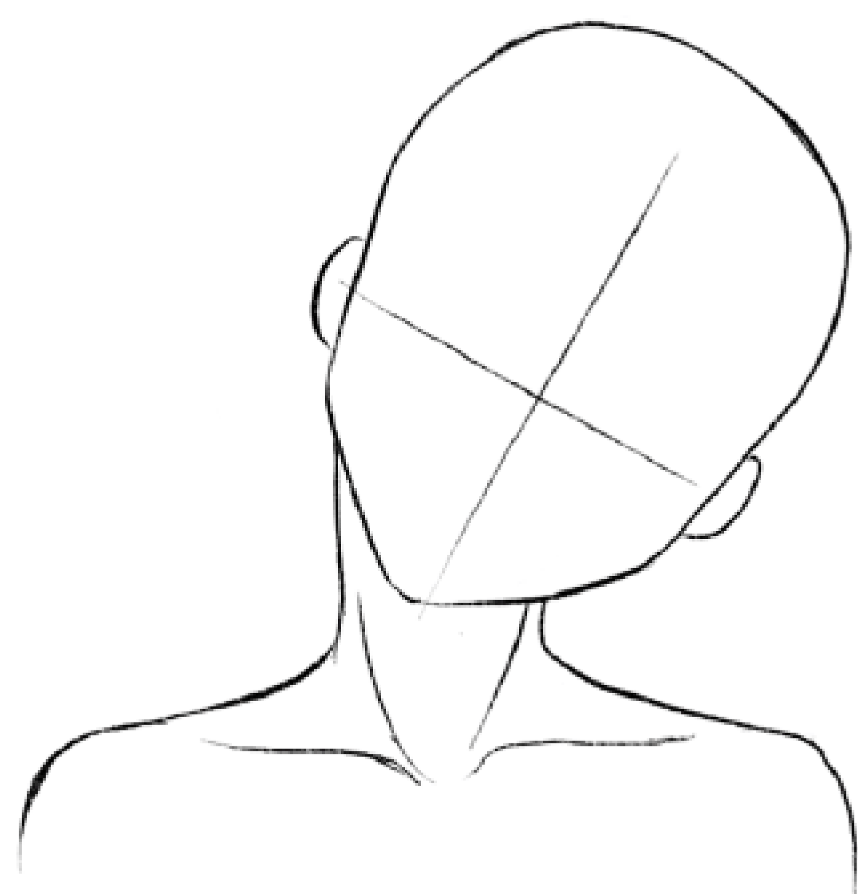
2．脖子与肩膀的表现



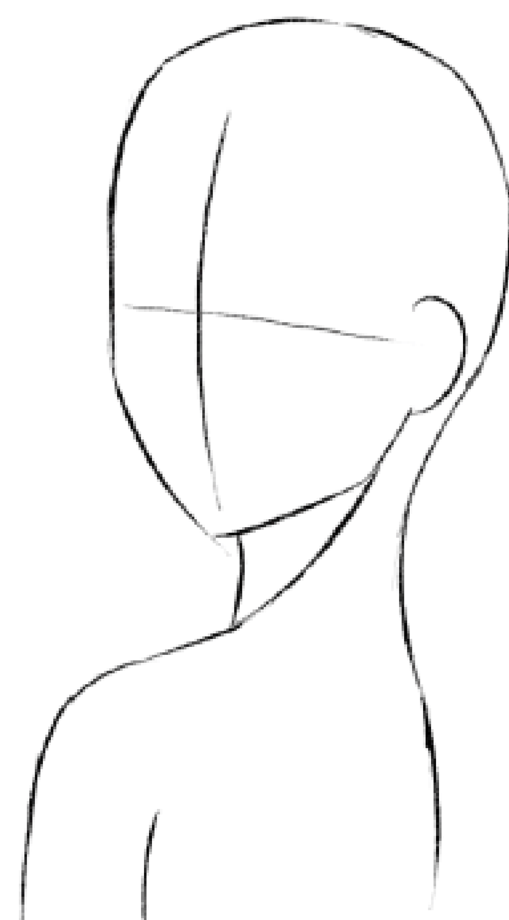
正面表现：头部保持正面时，颈部的肌肉是放松的。



歪头表现：头部左右歪时，颈部一边的肌肉收缩，另一边呈拉伸状态。



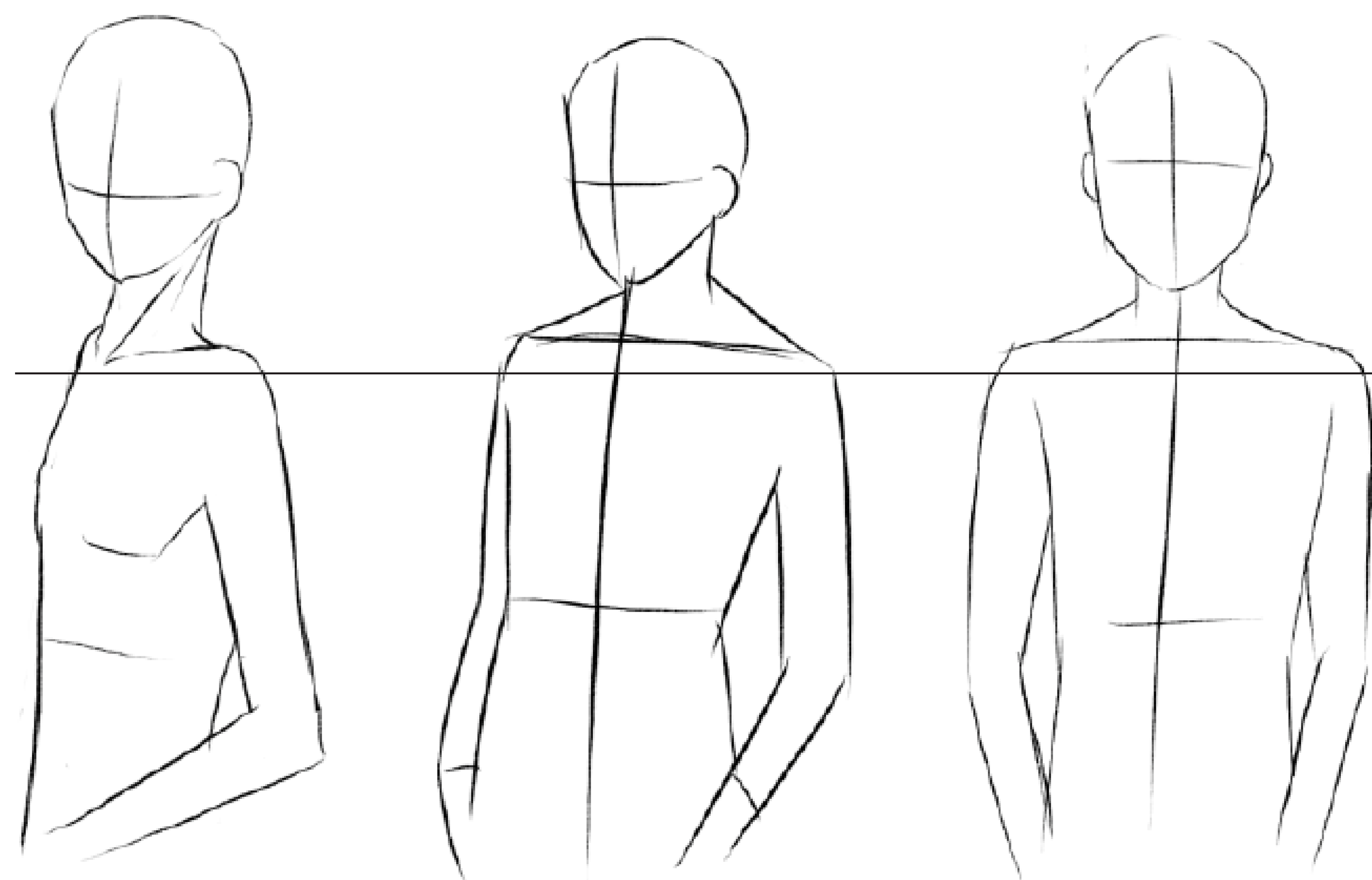
抬肩表现：颈部肌肉同样会因为歪头而收缩和拉伸，肩膀抬起。



转头表现：头部左右转动时，颈部的肌肉会随之运动。

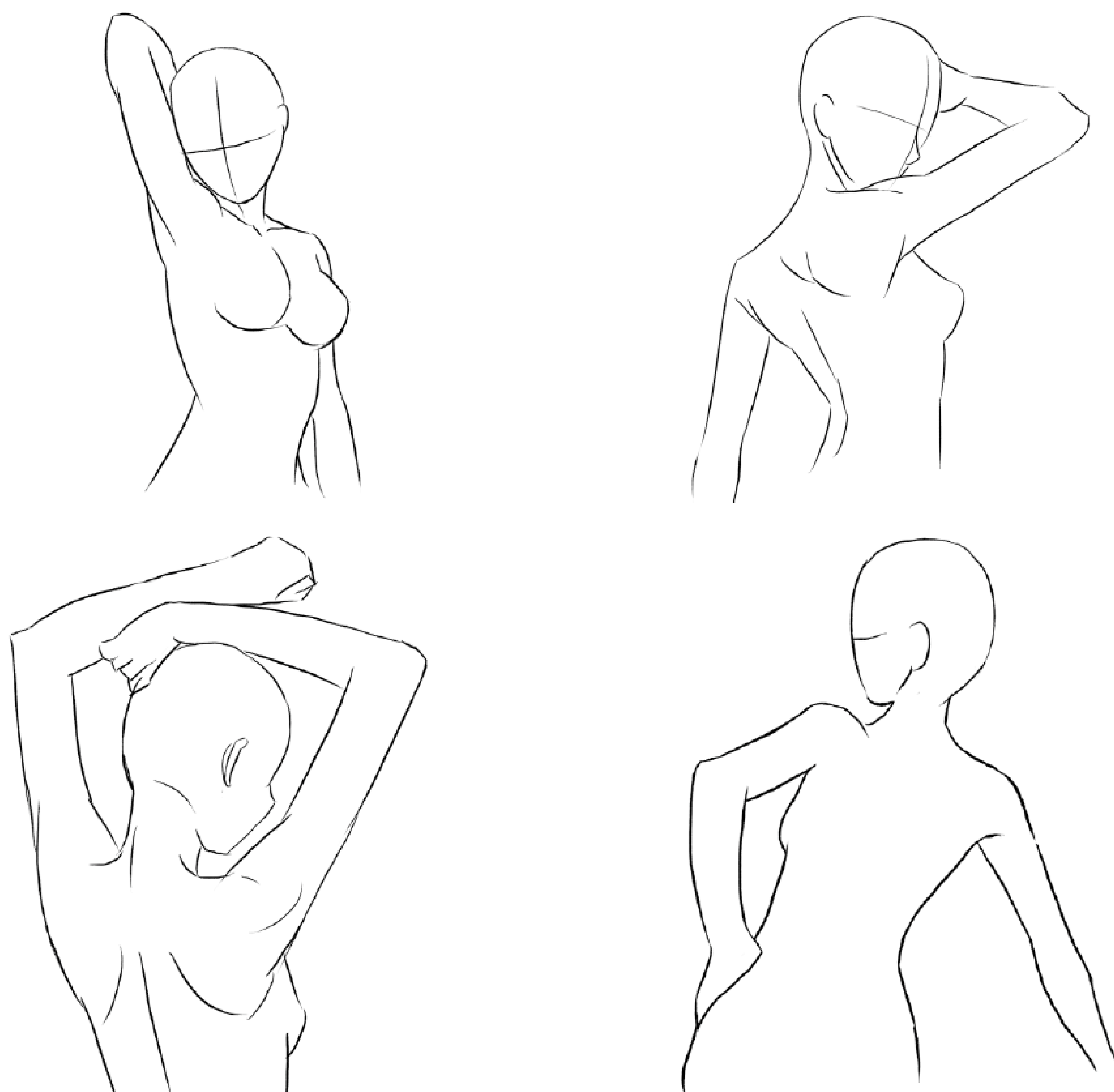
3．肩膀的转动

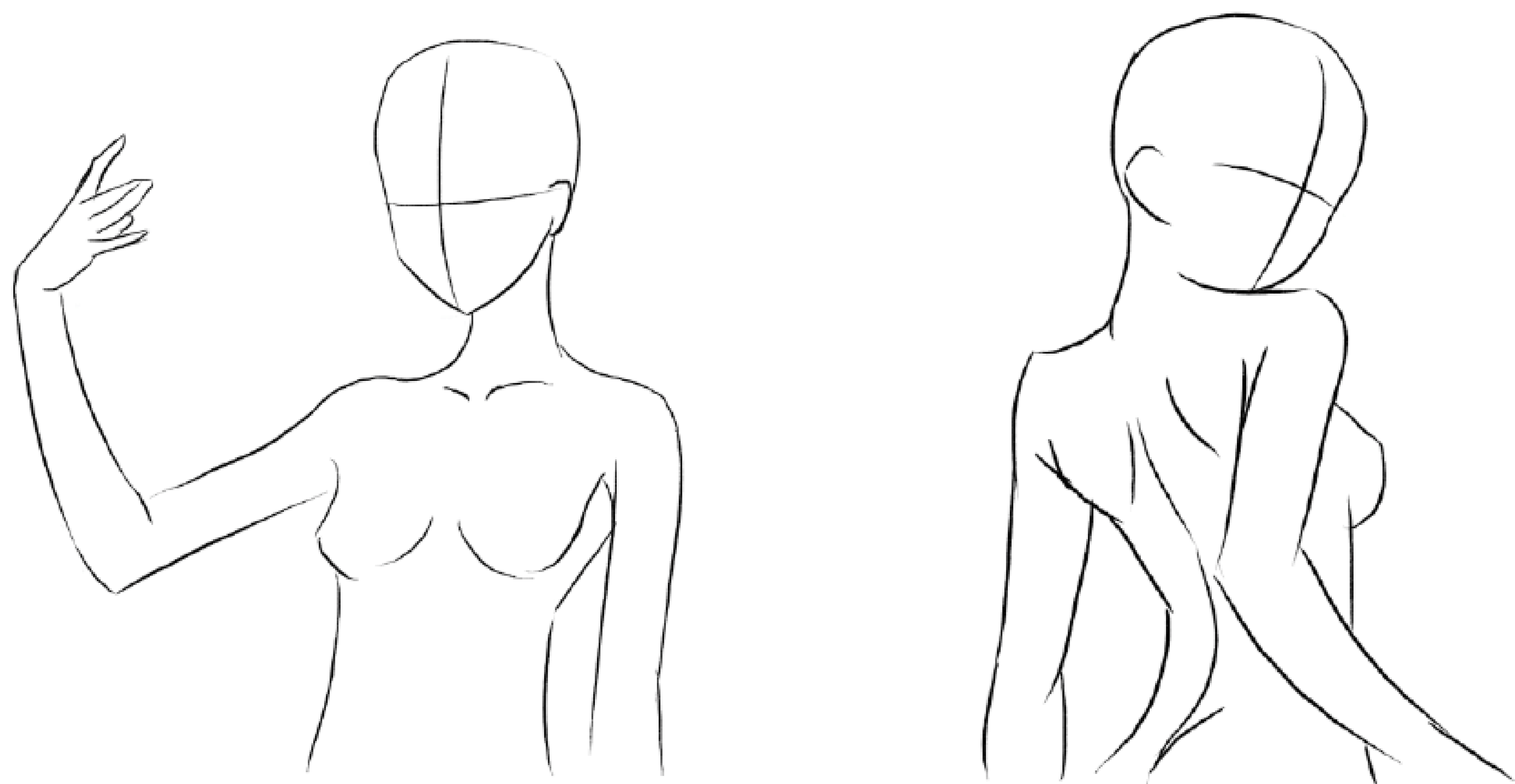
肩膀的作用主要是控制脖子与手臂的动向，掌握好肩膀的动向绘制可以使人物的形态更加生动。



在平行的角度上，可以看出人物的身体不管是侧向的还是正面的，肩膀始终保持在一条水平线上。

下面是肩膀向不同方位扭转的动作展示。

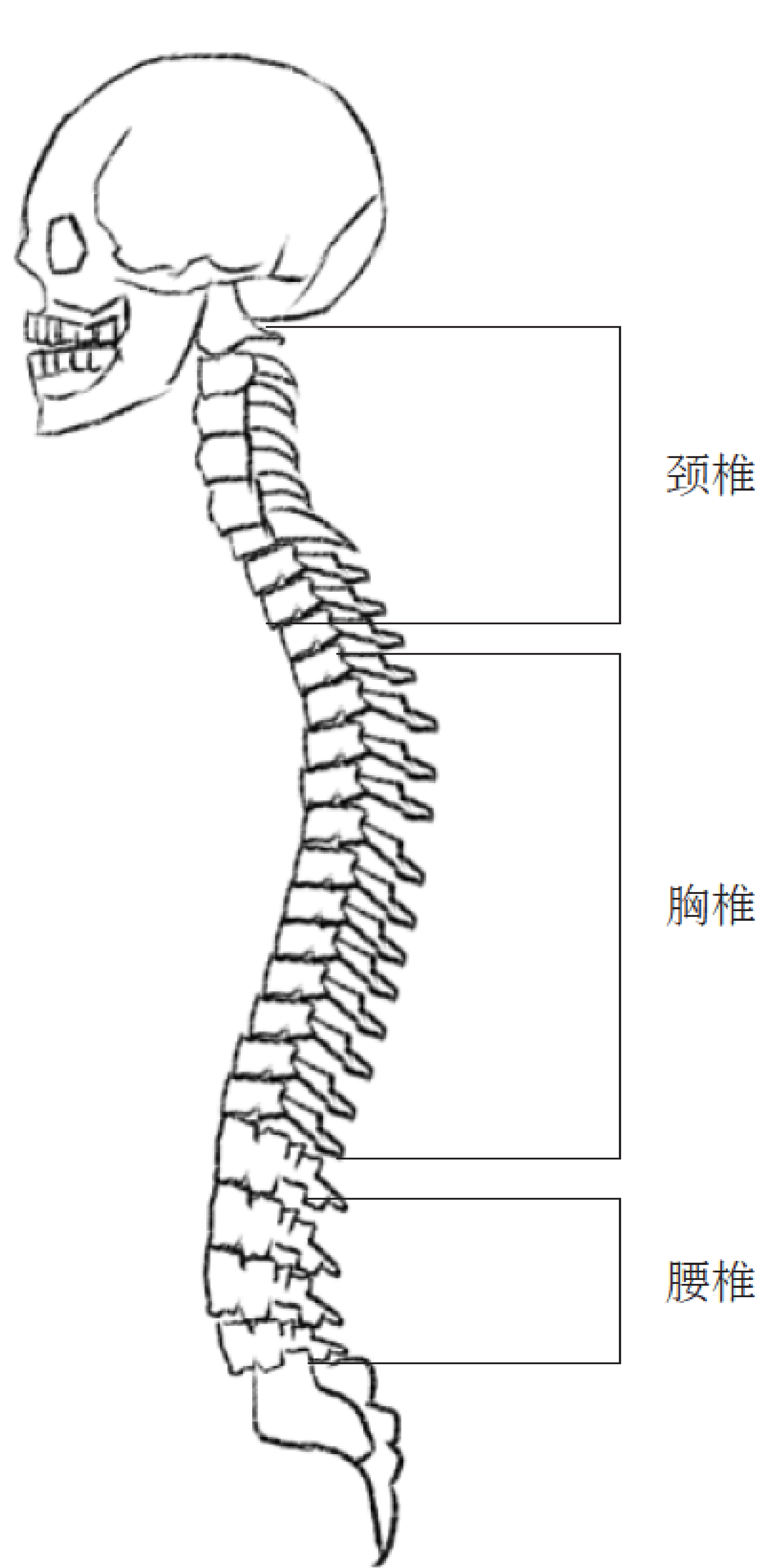




5.1.2 躯干的表现与绘制方法

躯干是人体最主要的部分，它起着支撑身体的作用，控制着整个身体各部位的动作。下面就来看看如何绘制人体的躯干。

1．躯干的结构





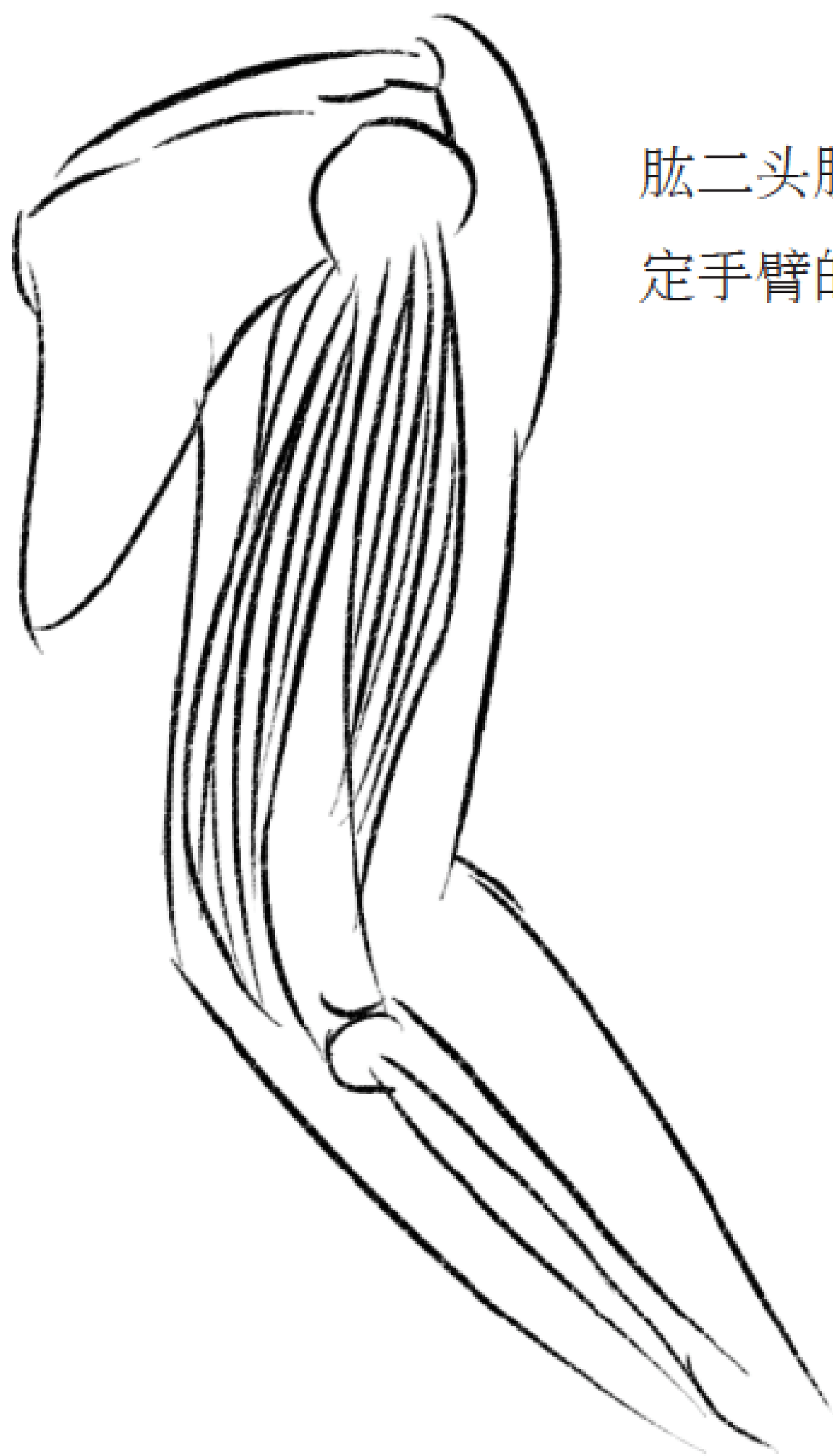
人体躯干的主心骨主要是脊椎，脊椎的变动可以使人体做出各种不同的动作。凹凸有致的主心骨可以使女性摆出各种婀娜多姿的姿态。

2．躯干的各种动态表现

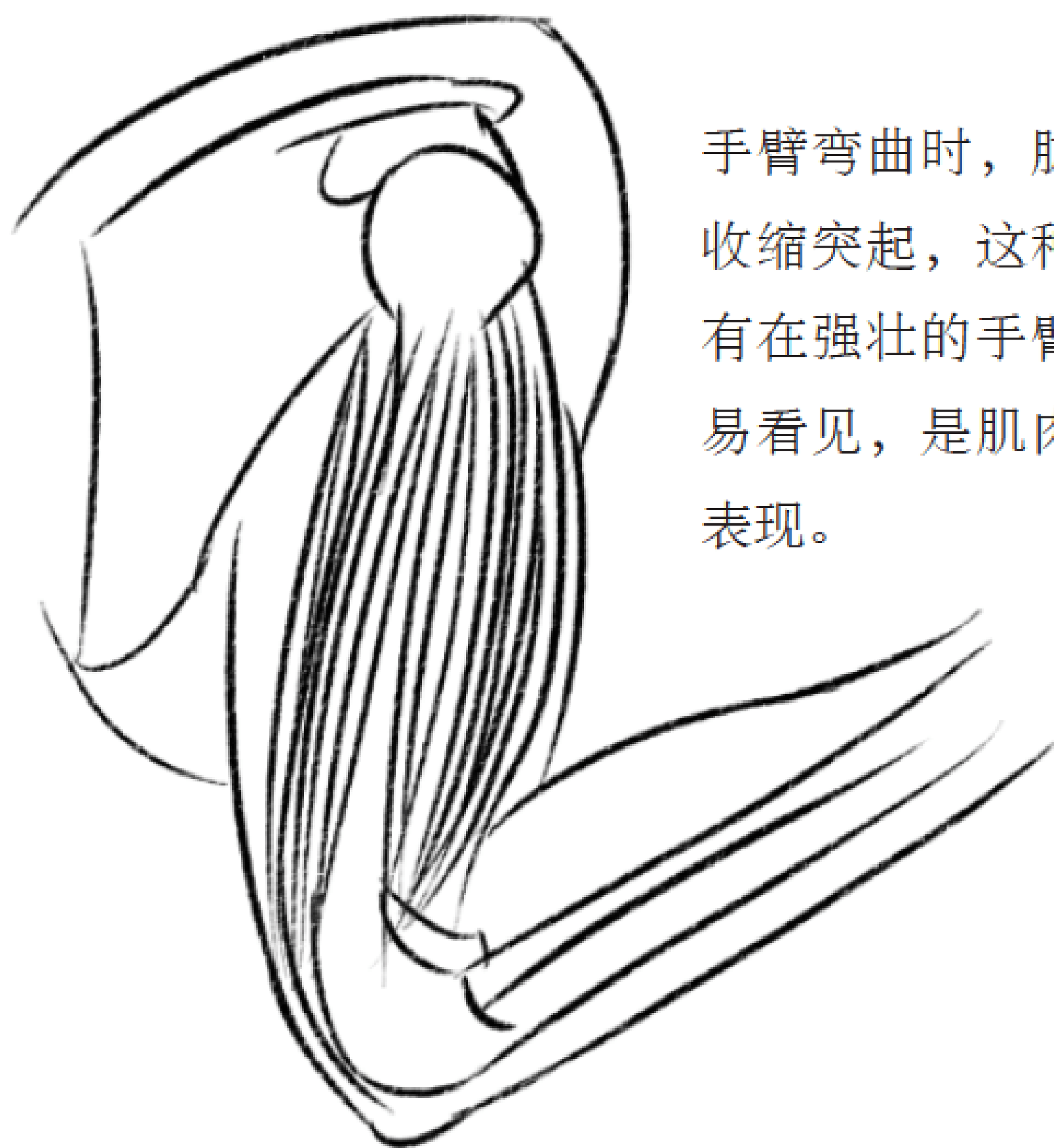
5.1.3 手臂和手的表现与绘制方法

手臂和手是表现人物肢体语言最重要的一部分，下面就来看看如何绘制手臂和手。

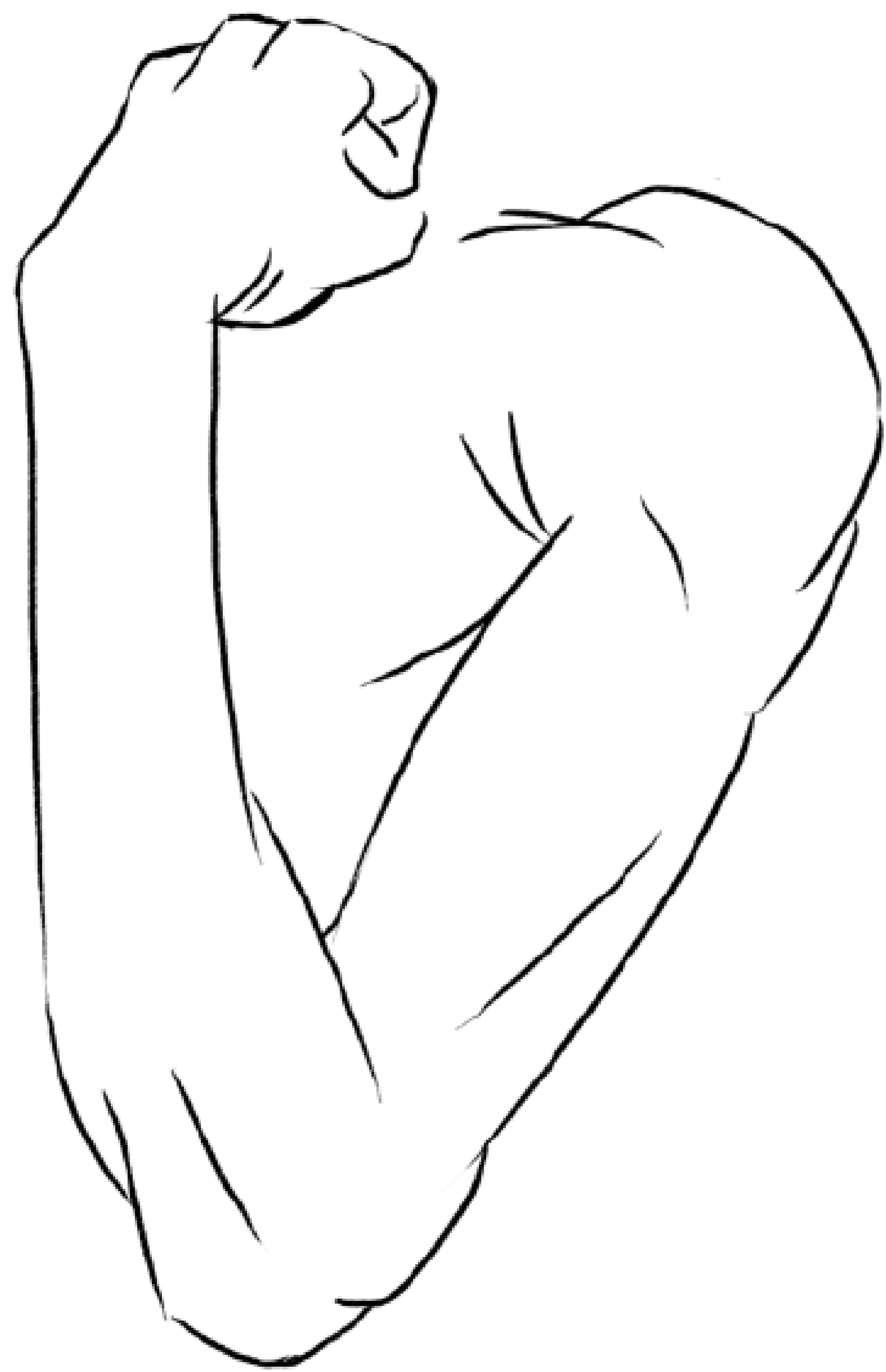
1．手臂的绘制



肱二头肌的大小决定手臂的强弱。



手臂弯曲时，肱二头肌收缩突起，这种现象只有在强壮的手臂上才容易看见，是肌肉发达的表现。



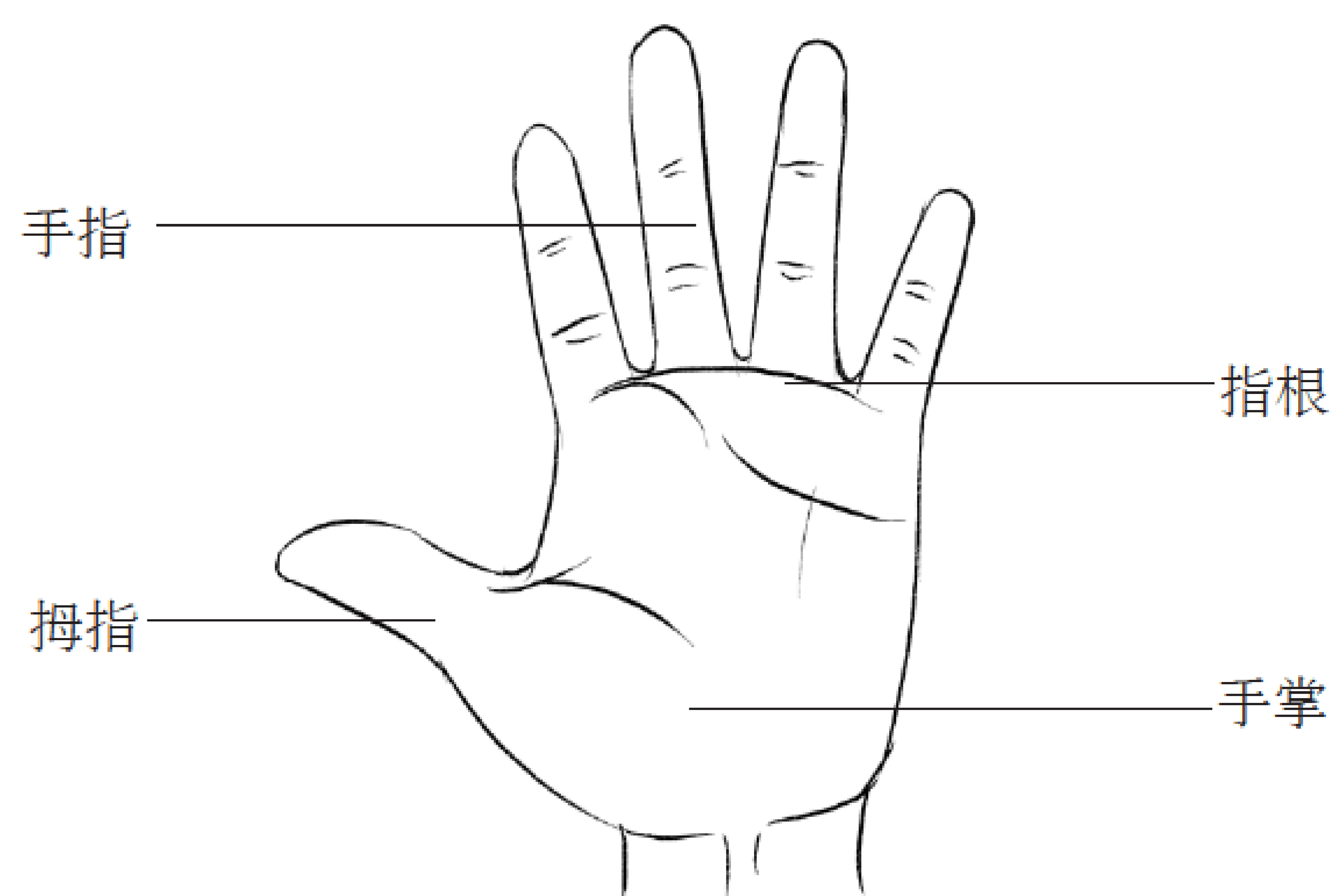
男性手臂肌肉比较发达，弯曲时肌肉收缩隆起。



女性手臂肌肉没有男性发达，所以手臂比较柔美，所绘制的线条要流畅。

2．手的结构

手是由手指和手掌构成的，手指可以独立运动，可以做出各种微妙的动作，把握好手的结构并且灵活运用，就能随心所欲地绘制出各种形态的手。



3．不同角度的手

绘制手时，为了更好地掌握形态动作，可将手分为 4 个区域绘制出大致轮廓，再慢慢进行细化。注意绘制时每根手指关节的动作变化，大拇指左右摆动，其他 4 根手指前后摆动。

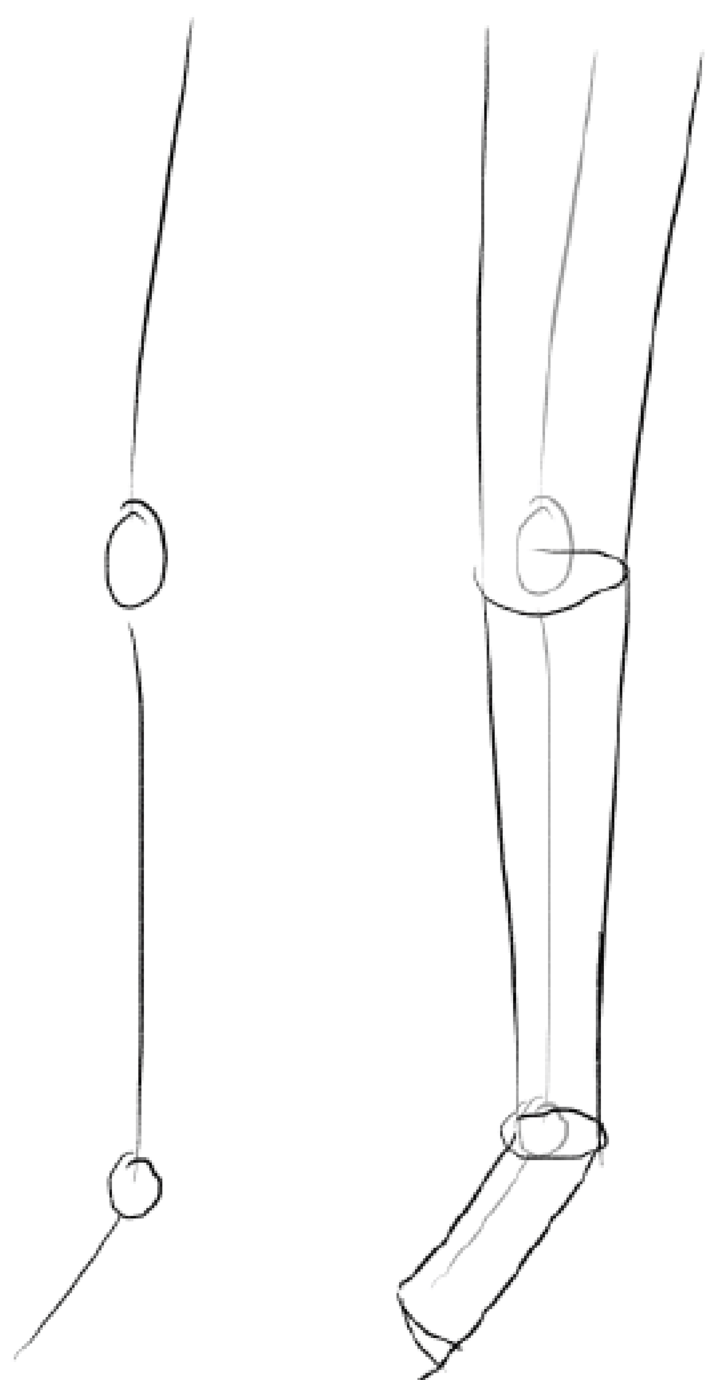


5.1.4 腿和脚的表现与绘制方法

腿部是体现人物身姿的主要部分，一双修长的腿可以使整个人物看起来高大苗条。在漫画中，给女性画一双修长有曲线感的腿可以使角色更有魅力。

1．腿部的绘制

步骤 01 绘制出腿部的结构线，根据结构线绘制出腿部的轮廓线。

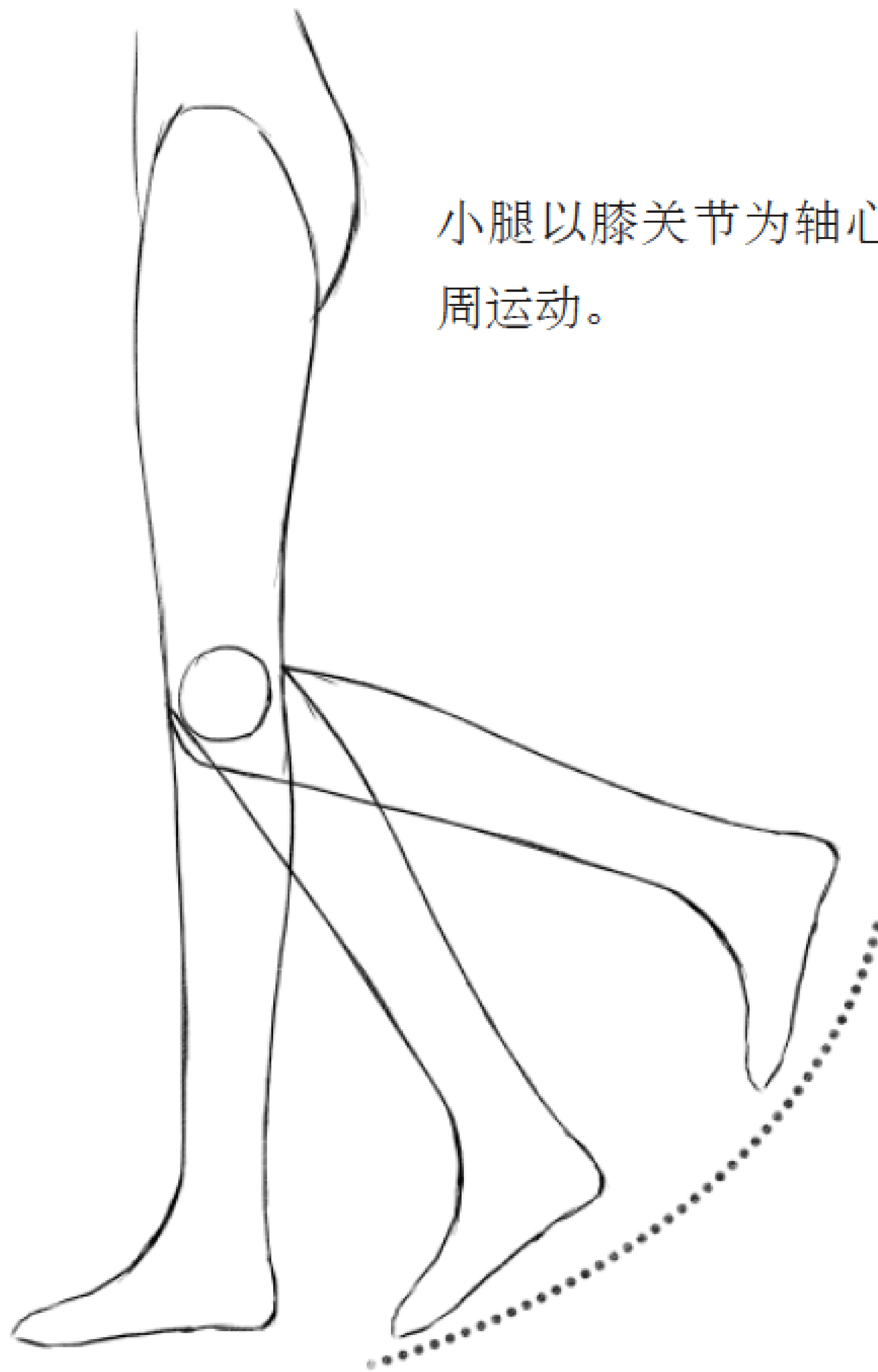


步骤 02 在结构线的基础上绘制出腿部的曲线感，一条修长的腿就绘制完成了。





大腿与小腿的长度比约为1:1，一双修长的腿部约为人体一半的高度。



小腿以膝关节为轴心做圆周运动。

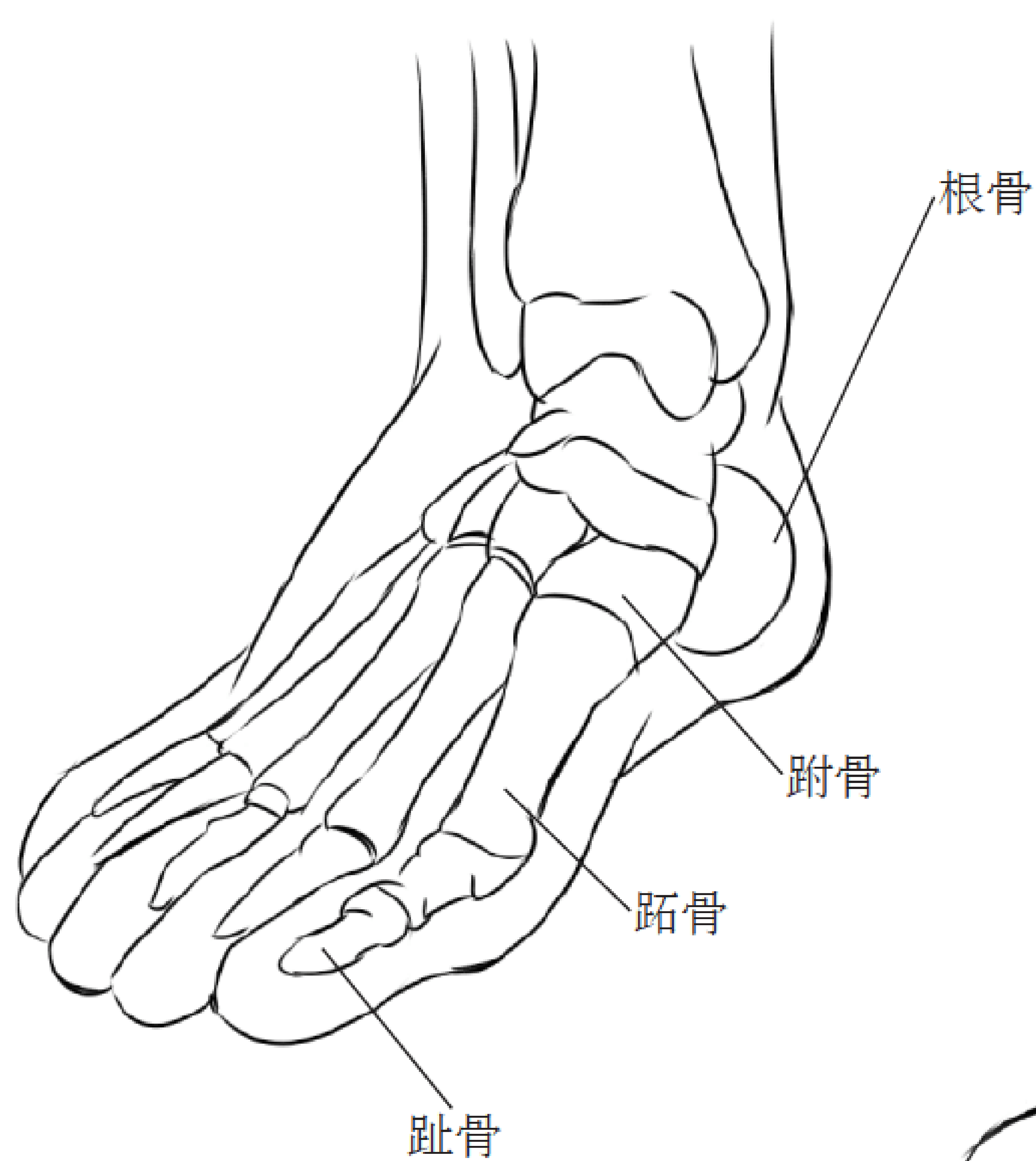


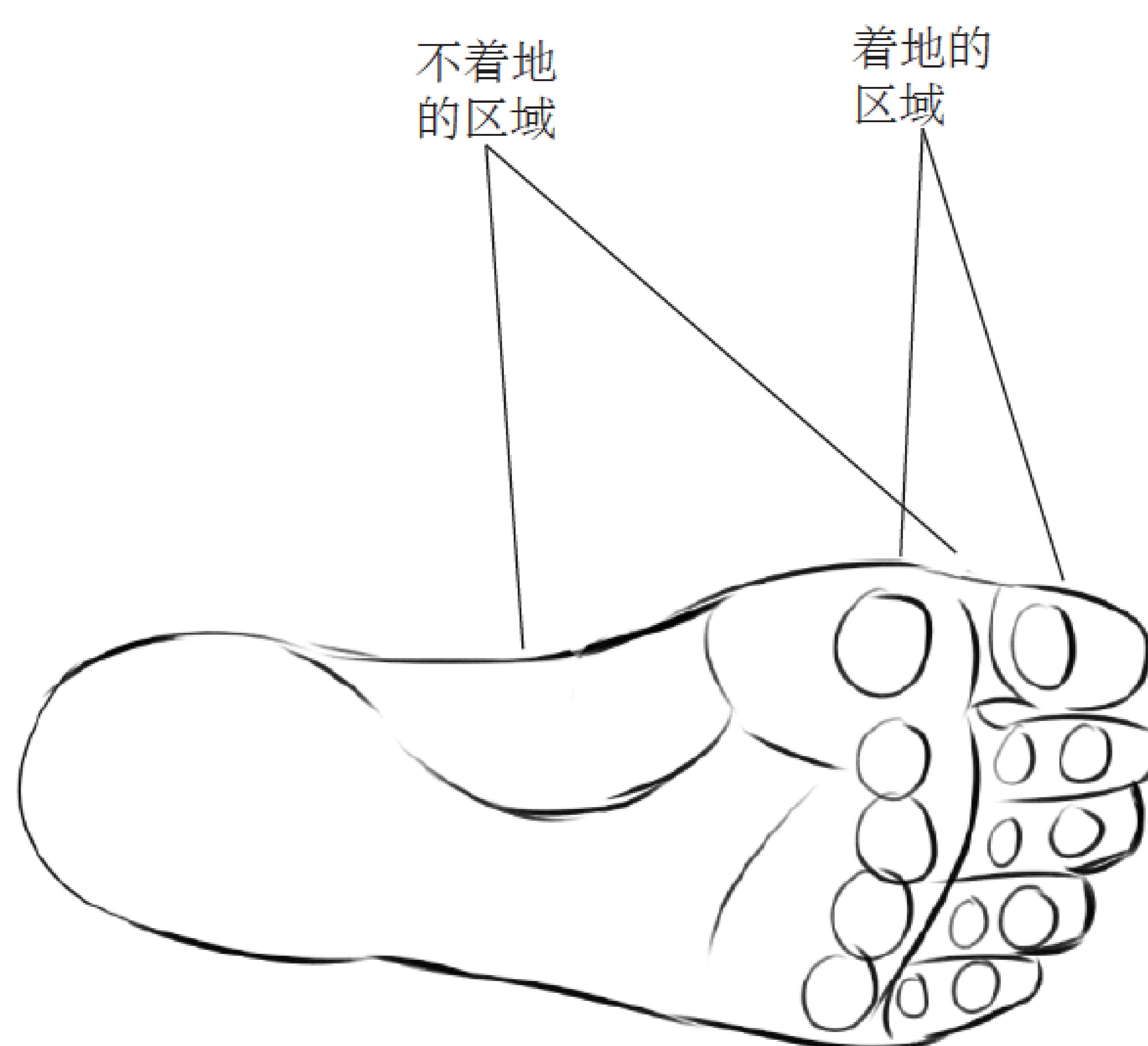
脂肪丰富的女性腿部平滑，大腿较粗，小腿细长。

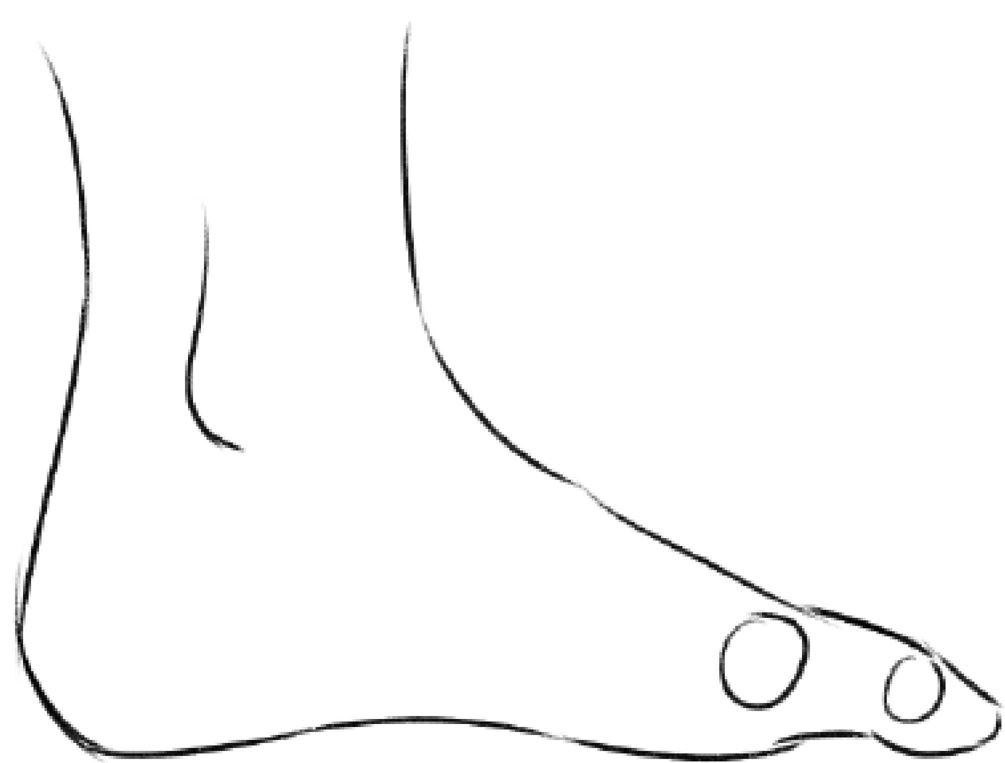


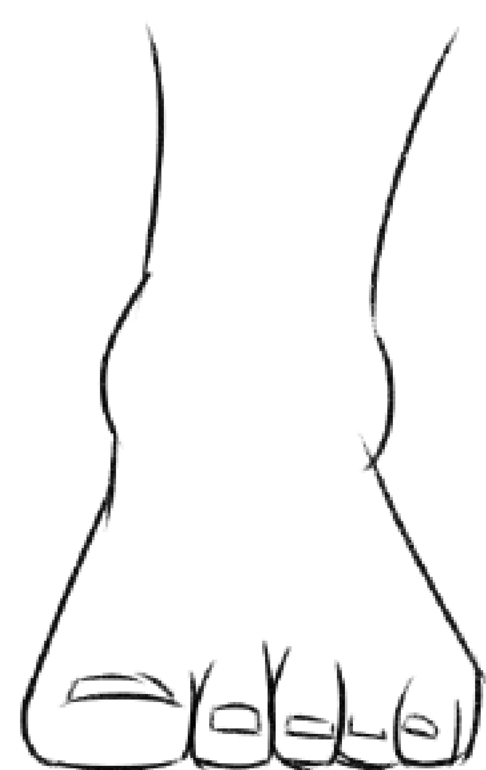
肌肉型的男性大腿肌肉发达，小腿肚粗壮。

2．脚的结构






侧面的脚部状态


正面的脚部状态


后面的脚部状态

3．不同角度下的脚



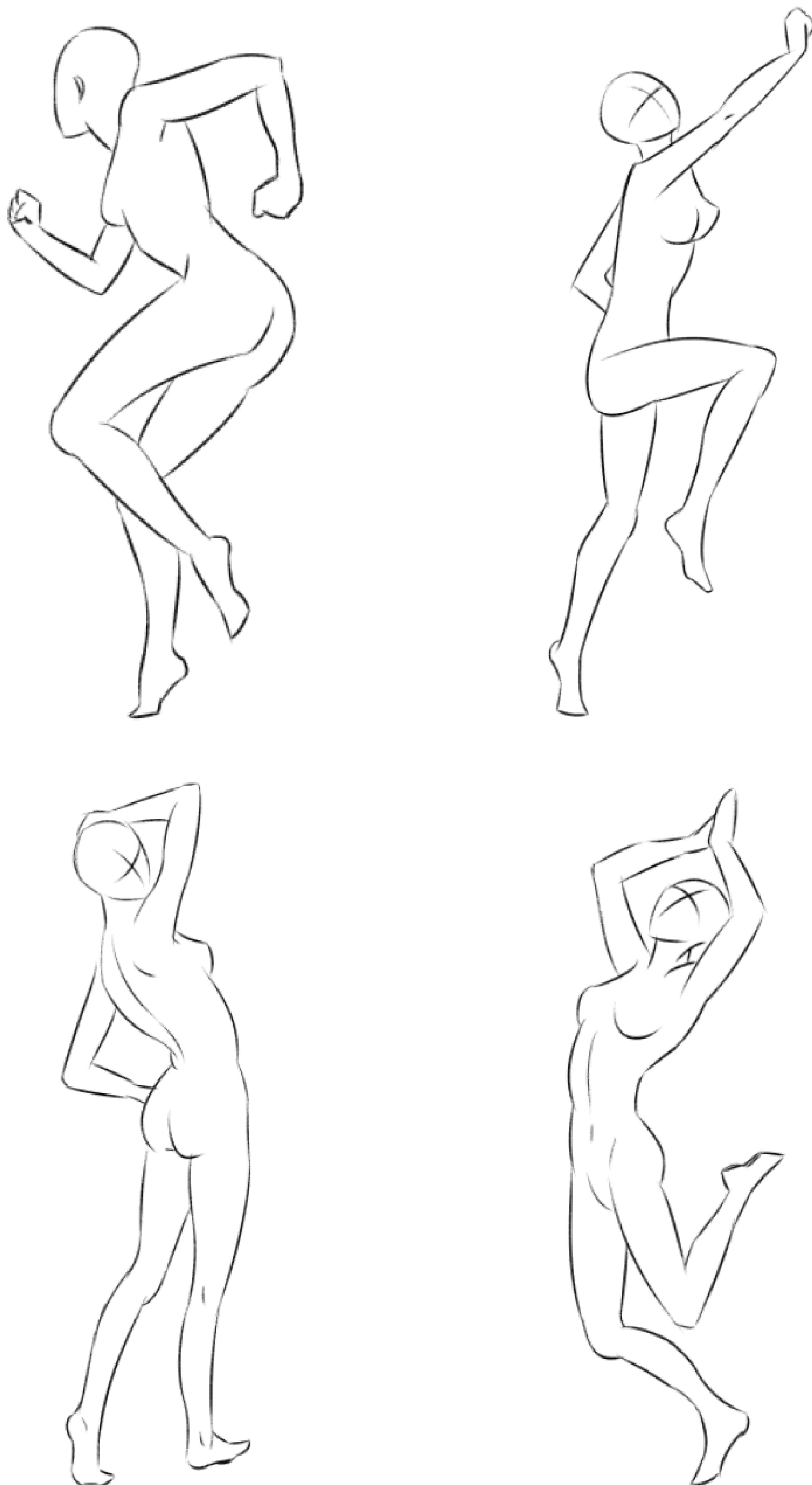








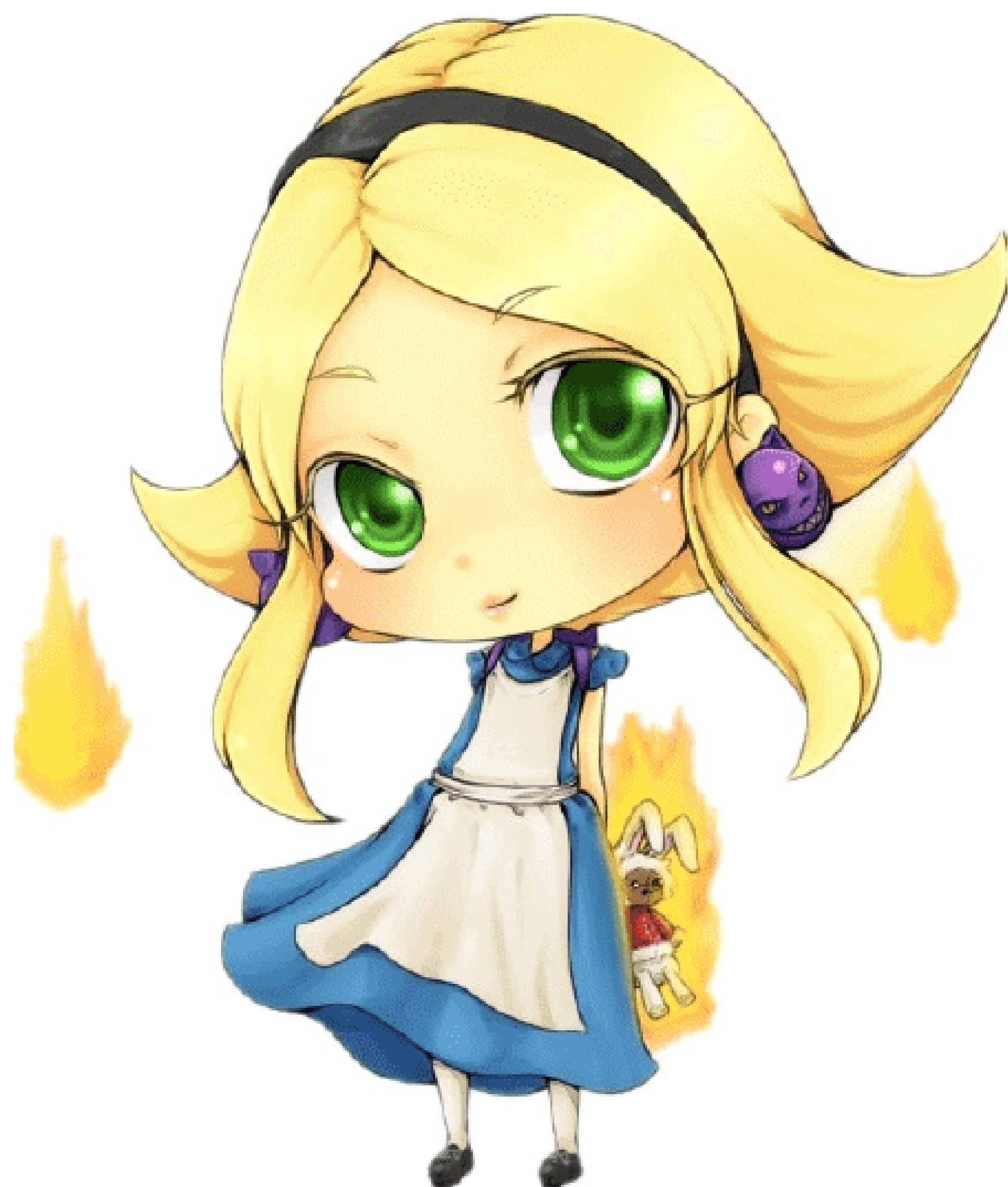
4. 四肢配合的动态表现



5.2　人物造型基础知识

要想塑造出一个有着独特风格的漫画人物，人物的外形是首要考虑的因素。下面通过人物造型的基础知识来了解一个好的角色所要具备的条件。

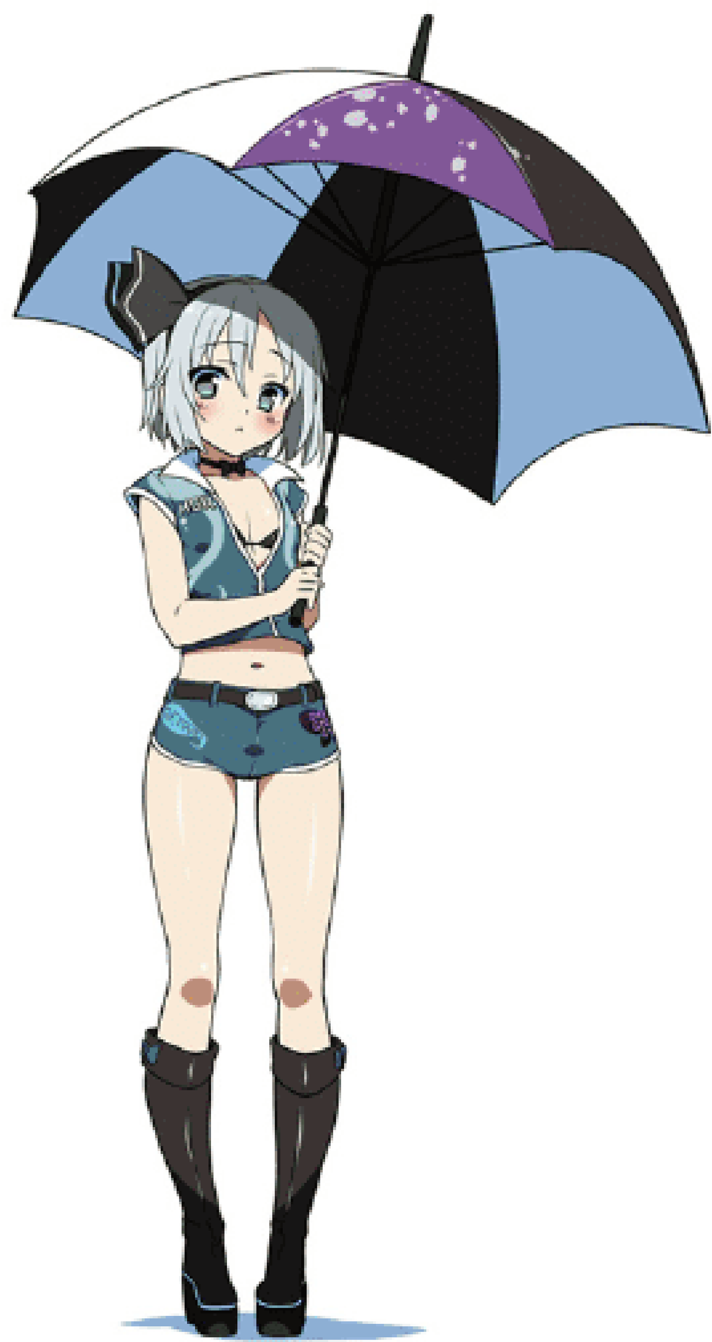
5.2.1 六种人物造型



幼儿：幼儿的五官都集中在脸的下半部分，胖乎乎、圆墩墩的，头显得特别大，宽额头，看不到脖子，身长等分，脚比较短小。



小孩：眼睛大大的，口、鼻小小的。眼睛在脸部1/2以下的部位，下巴的曲线是圆的，眼睛和眉毛的距离比较远。



少女：眼睛大致在脸部1/2的位置，大大的眼睛，唇、眉、下巴的线条越柔和越有女人味，肩部略倾斜，整体呈曲线形，腰部纤细，胸部隆起，臀部较大，脚踝纤细。



少年：眼睛在脸部2/3的位置，眼睛细细的，口、鼻较大，下巴的线条较粗犷，眉毛粗一点比较有男人味，肩膀较宽，胸部呈扇形，腰比肩窄，脖子较粗，脚较大。



中年人：中年人的眼睛比年轻人的要细小，而且眼部和嘴的周围有细小的皱纹。男人的脸部棱角分明，女人的脸则稍微丰满一些。



老人：老年男人脸部的骨骼较为凸出，女人稍微丰满，口、眼、鼻四周都有很明显的皱纹，肩部较窄，若再画上拄拐杖的姿势就更显老了。

5.2.2 人物造型的应用

漫画大多采用夸张的手法，设计人物造型时应遵循这一特点。首先应清楚自己要绘制一个什么样的角色，是官家小姐、大夫，还是一名剑客？下面带着这些思考一起来学习如何构思漫画角色。

1. 人物原型









2. 萝莉型小姐

进行人物静态的草图练习，能更好地了解人物的比例和结构，从而绘制出更多自己想要的效果。



绘制出不同人物风格的服装造型，从多种造型的构图中寻找灵感，找出最合适的服饰造型。绘制草图时，要把握好人物的造型，而不必刻意追求人物细节的部分。

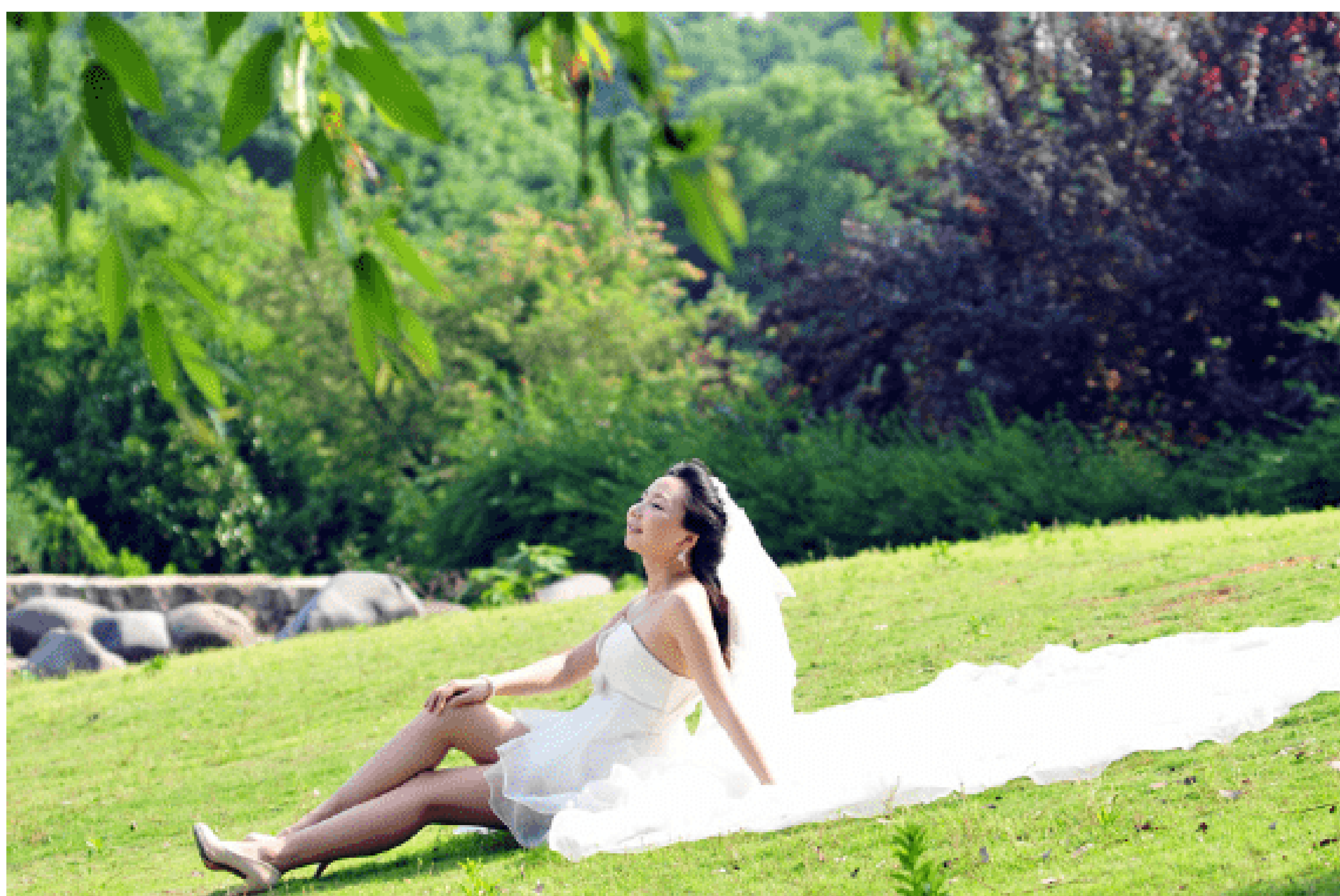
5.3 运用 SAI 将真人转换为漫画人物

学习了人物各个部位的绘制方法以及人物造型的基础知识后，接下来运用这些知识将真人转换为漫画角色。首先，选择真人照片作为参考的材料，通过将真人照片夸张、变形，绘制出想要的漫画人物角色。

可以选择一个全景镜头的照片来进行临摹，人物的五官要清晰、特点要明显，这样可以将人物的外形重点表现出来。这里选择的是一张身着抹胸短裙、头戴白纱，正在享受午后阳光的新娘的照片。

➢ 人物特点：身穿抹胸短裙，脚穿高跟鞋，一只手撑在地上，另一只手放在膝盖上。

➢ 转变：对人物的脸部表情和五官特征进行夸张转变，身体的姿势和服饰的特点会做修改。

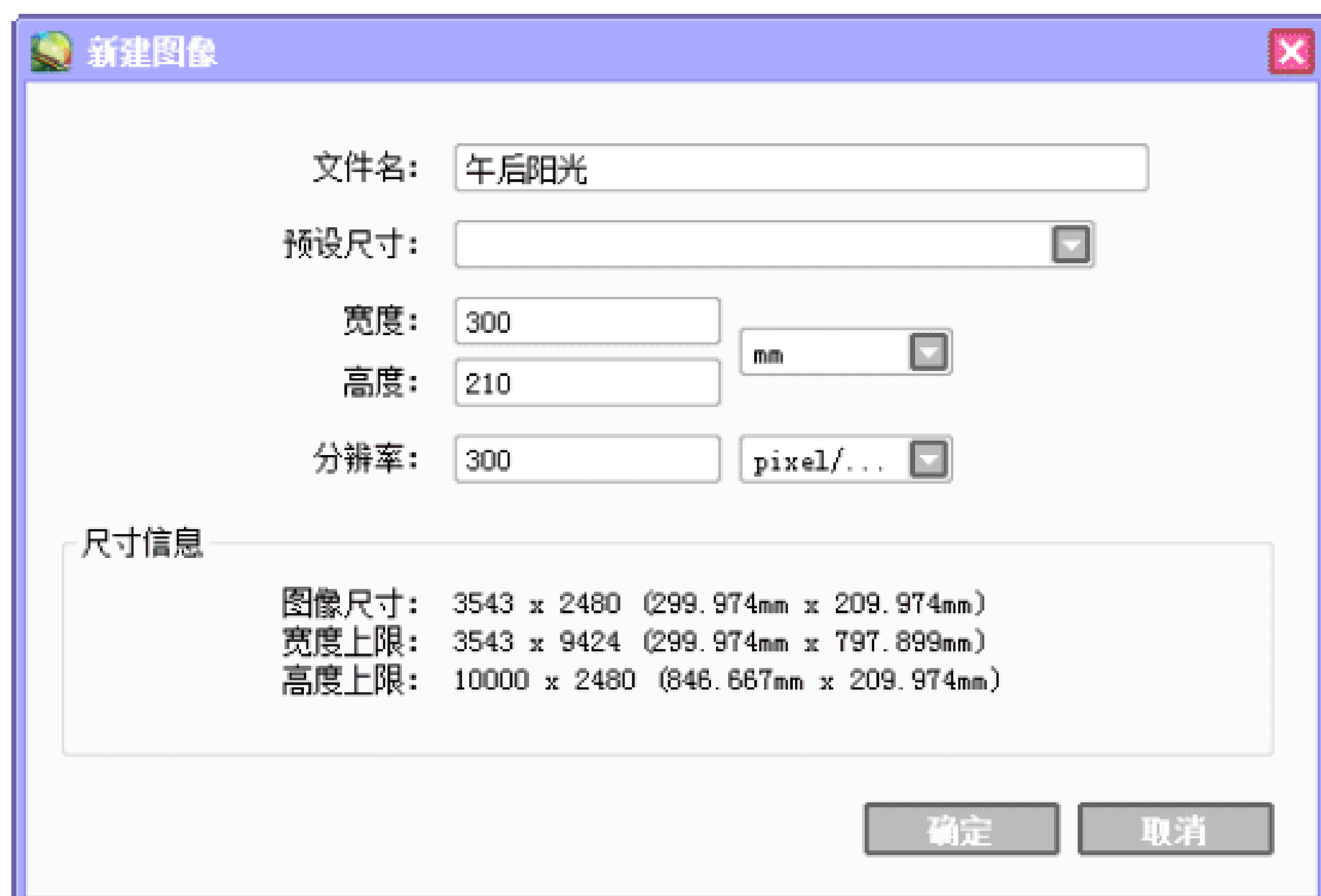


5.3.1 实战——绘制动作草图

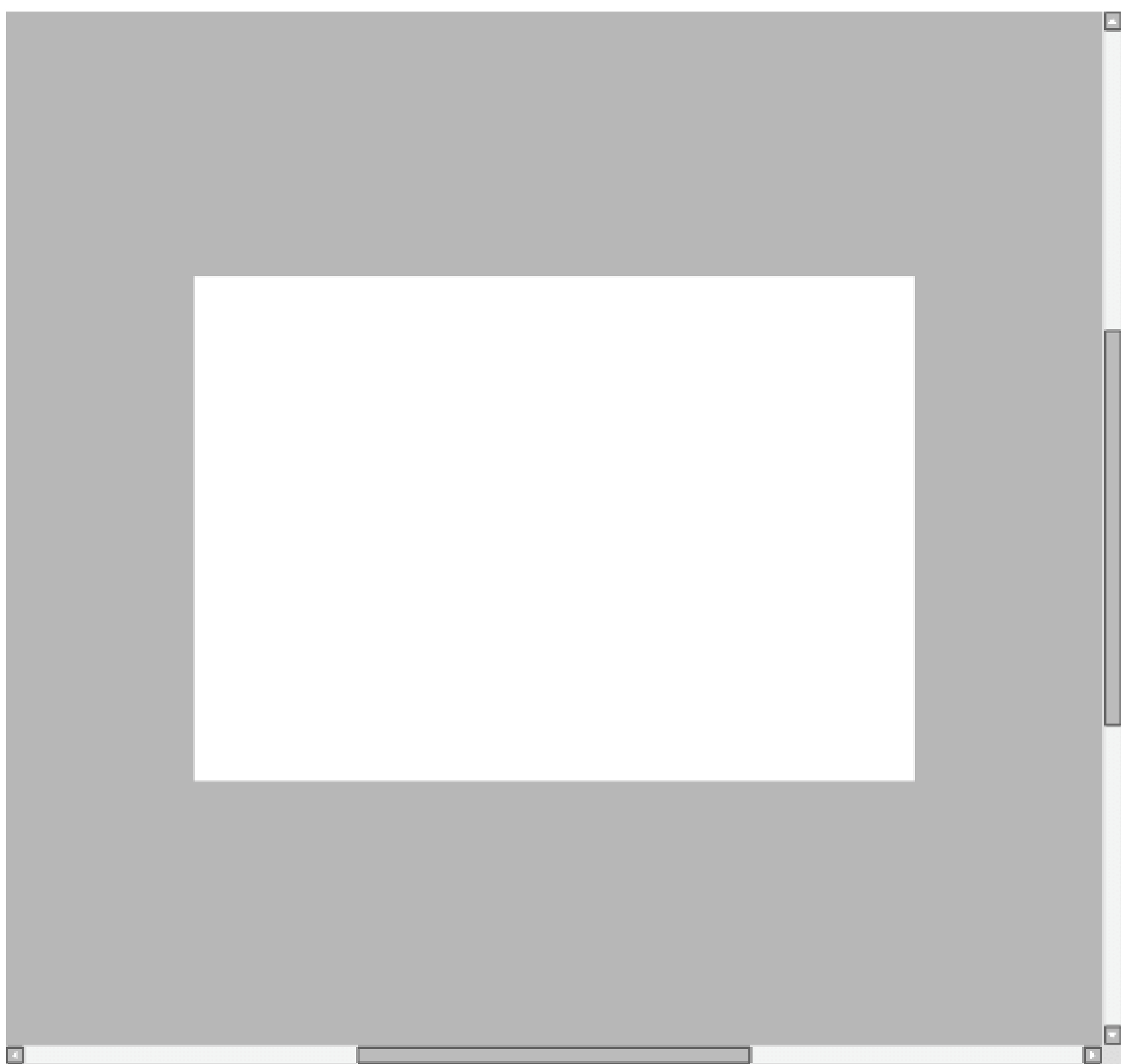
步骤 01 启动 SAI 软件，选择“文件”|“新建文件”命令。



步骤 02 执行操作后，即可弹出“新建图像”对话框，在文本框中输入相应参数。



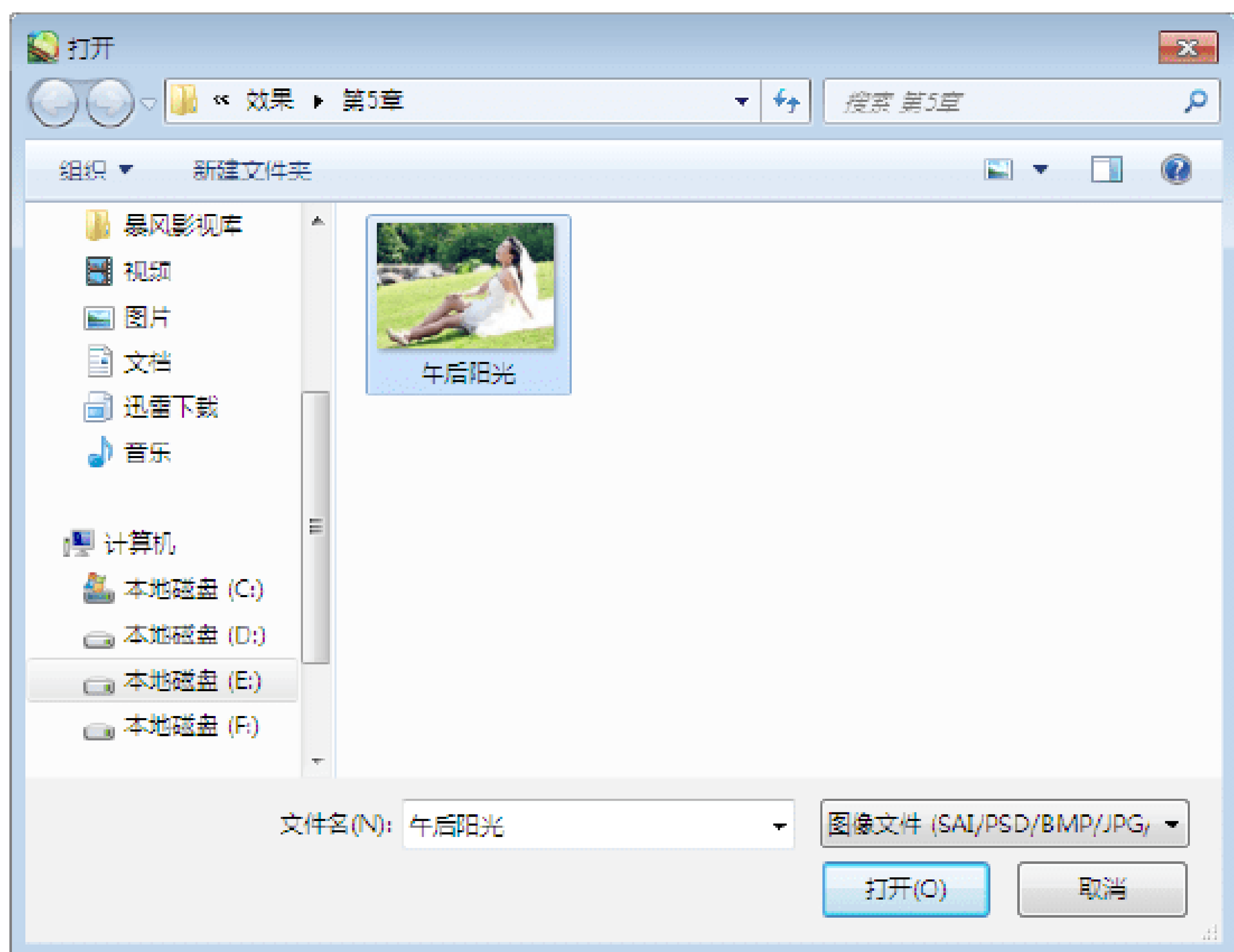
步骤 03 单击“确定”按钮，即可新建画布。



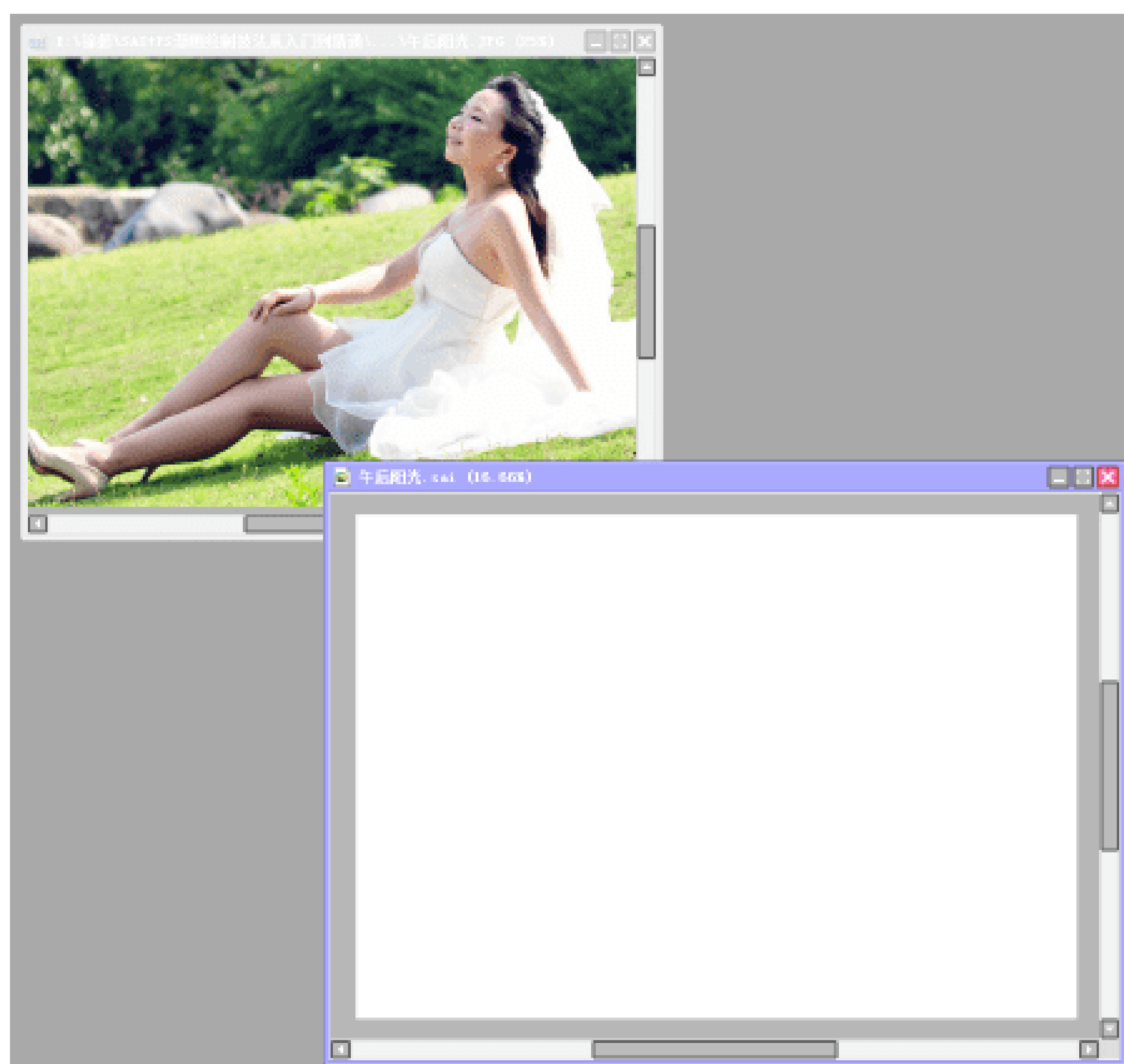
步骤 04 选择“文件”|“打开”命令。



步骤 05 在计算机中的相应位置，选择需要的照片。

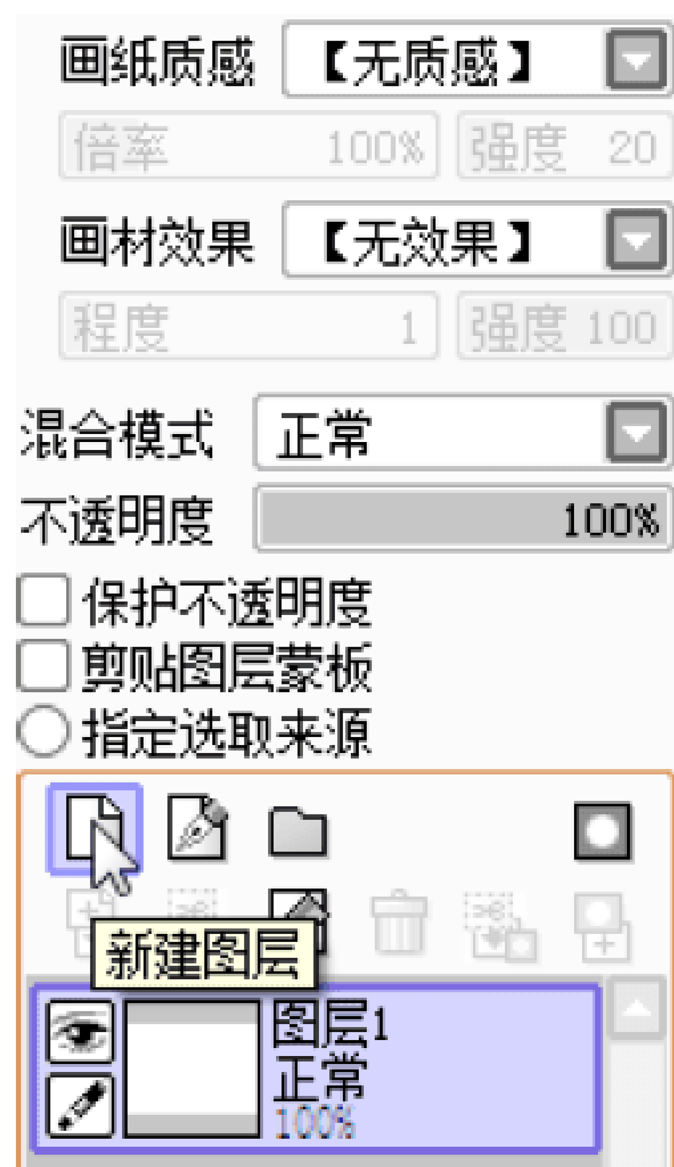


步骤 06 单击“打开”按钮，并将照片和画布并列放在主视窗中。

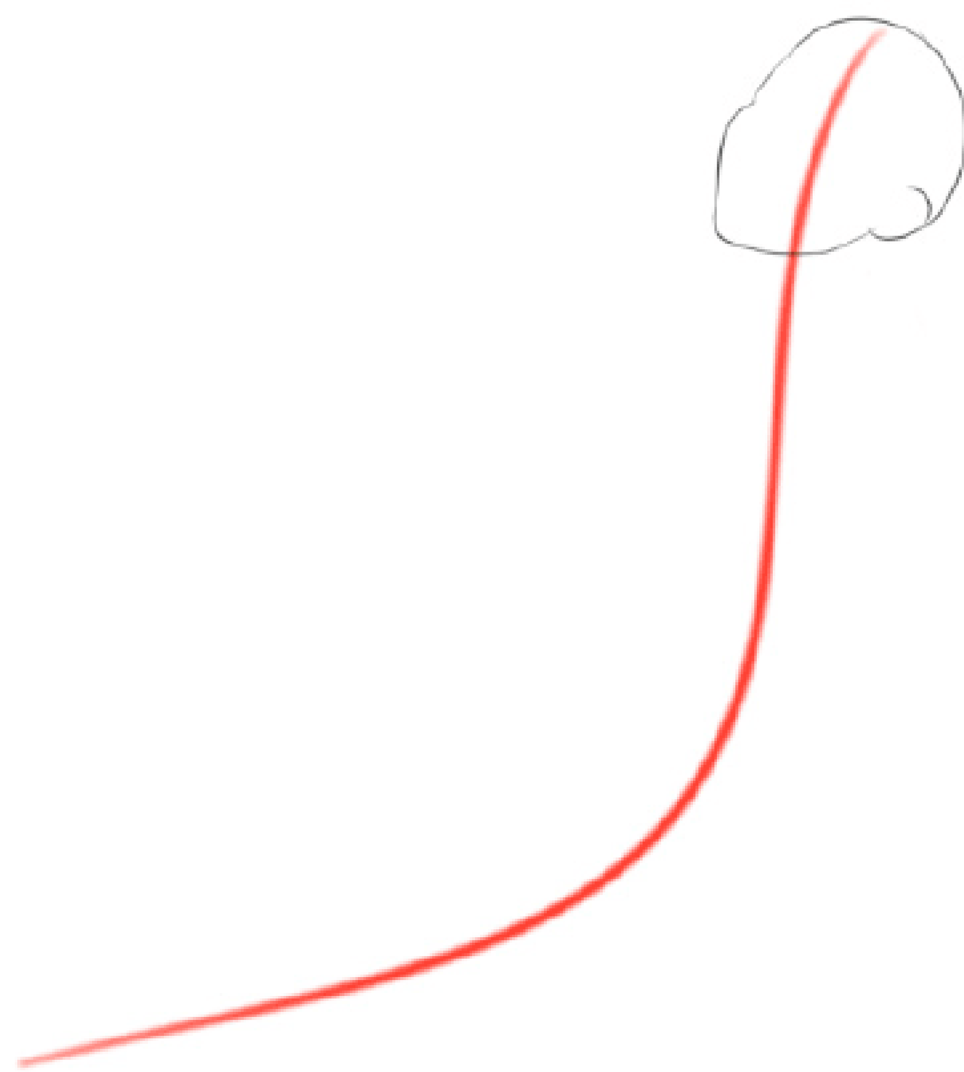


5.3.2 实战——绘制人体结构

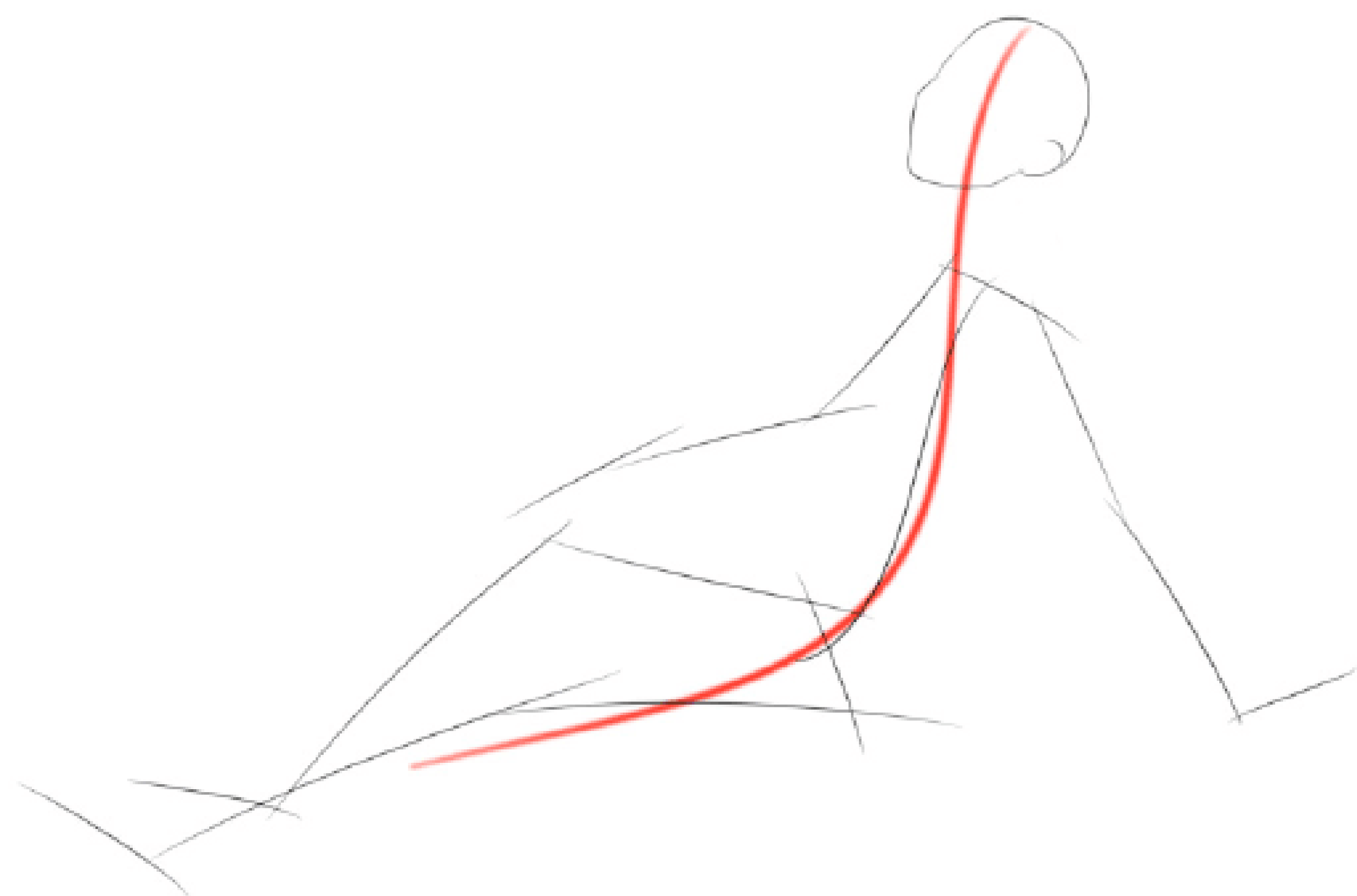
步骤 01　单击图层面板中的“新建图层”按钮，在依照真人绘制漫画的过程中，可以多建几个图层以便于修改。



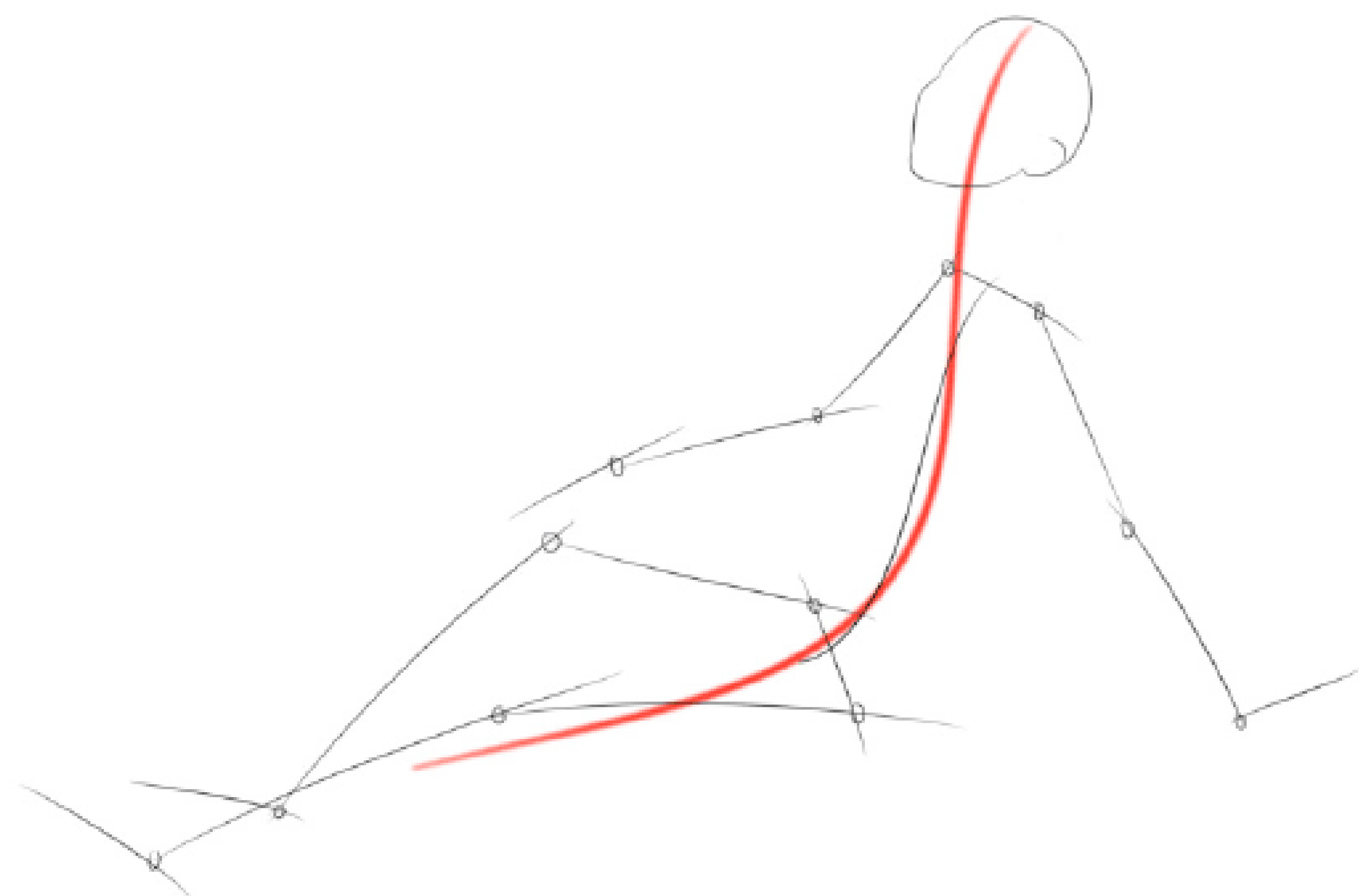
步骤 02　在新建图层中，根据照片中的人物，绘制出人物的头部，用红色的粗线，绘制出人物的大致形态。



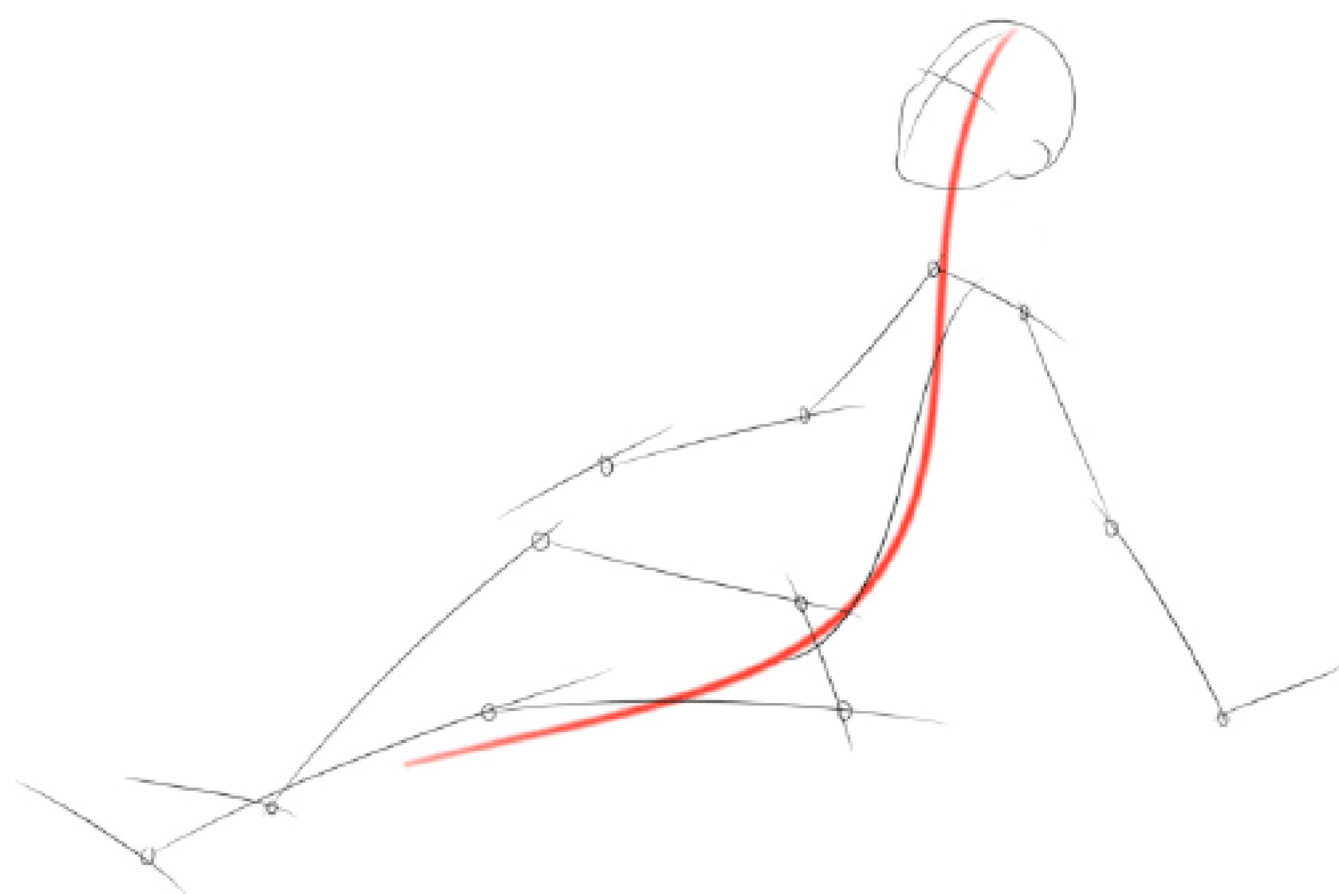
步骤 03　用线条简单地勾勒出人物的四肢，确定人物的大致动态。



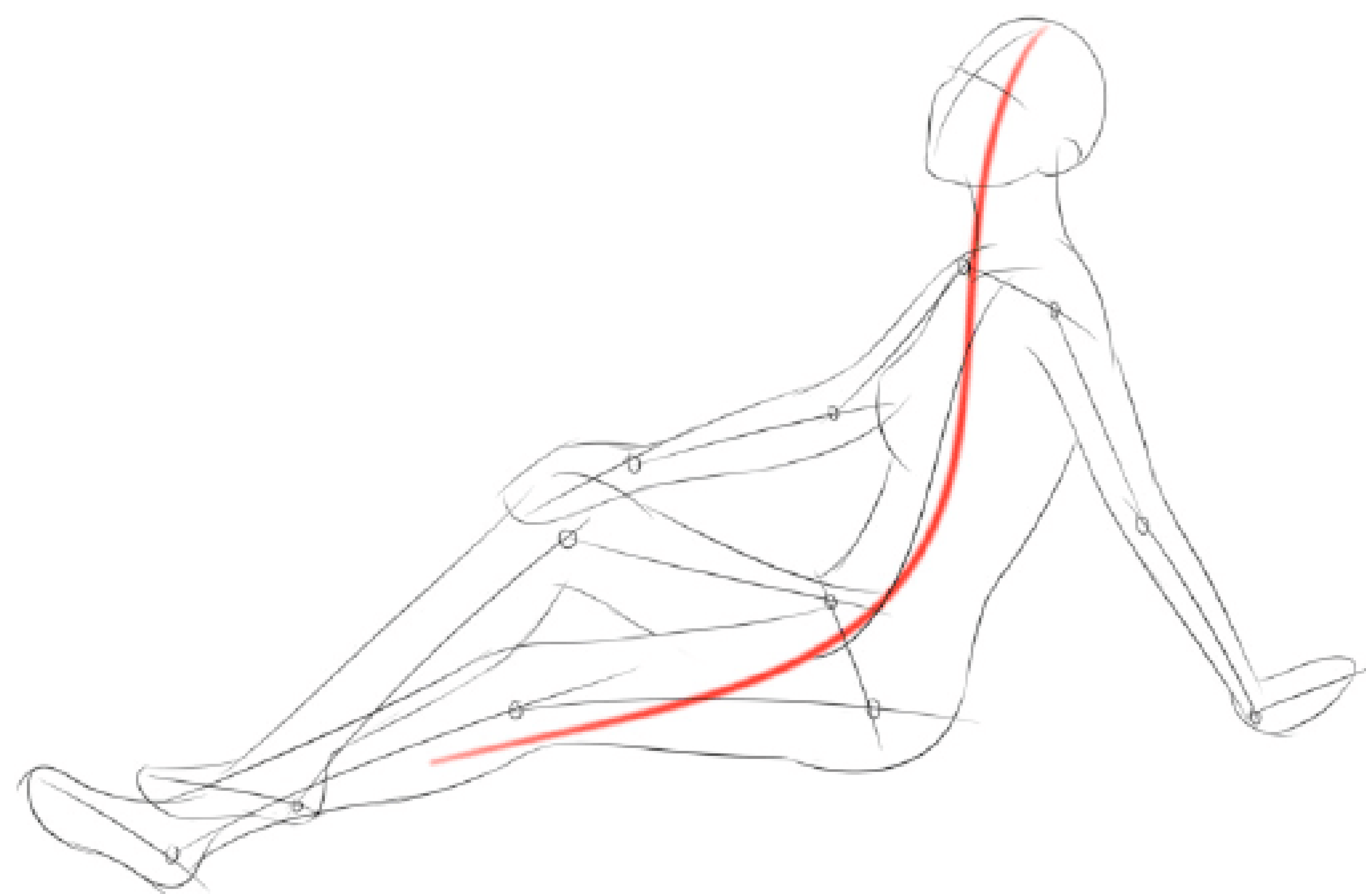
步骤 04　用画圈圈的方式确定人物关节的位置，使人物的动态更加明确。



步骤 05　用十字线确立人物五官的位置和角度。

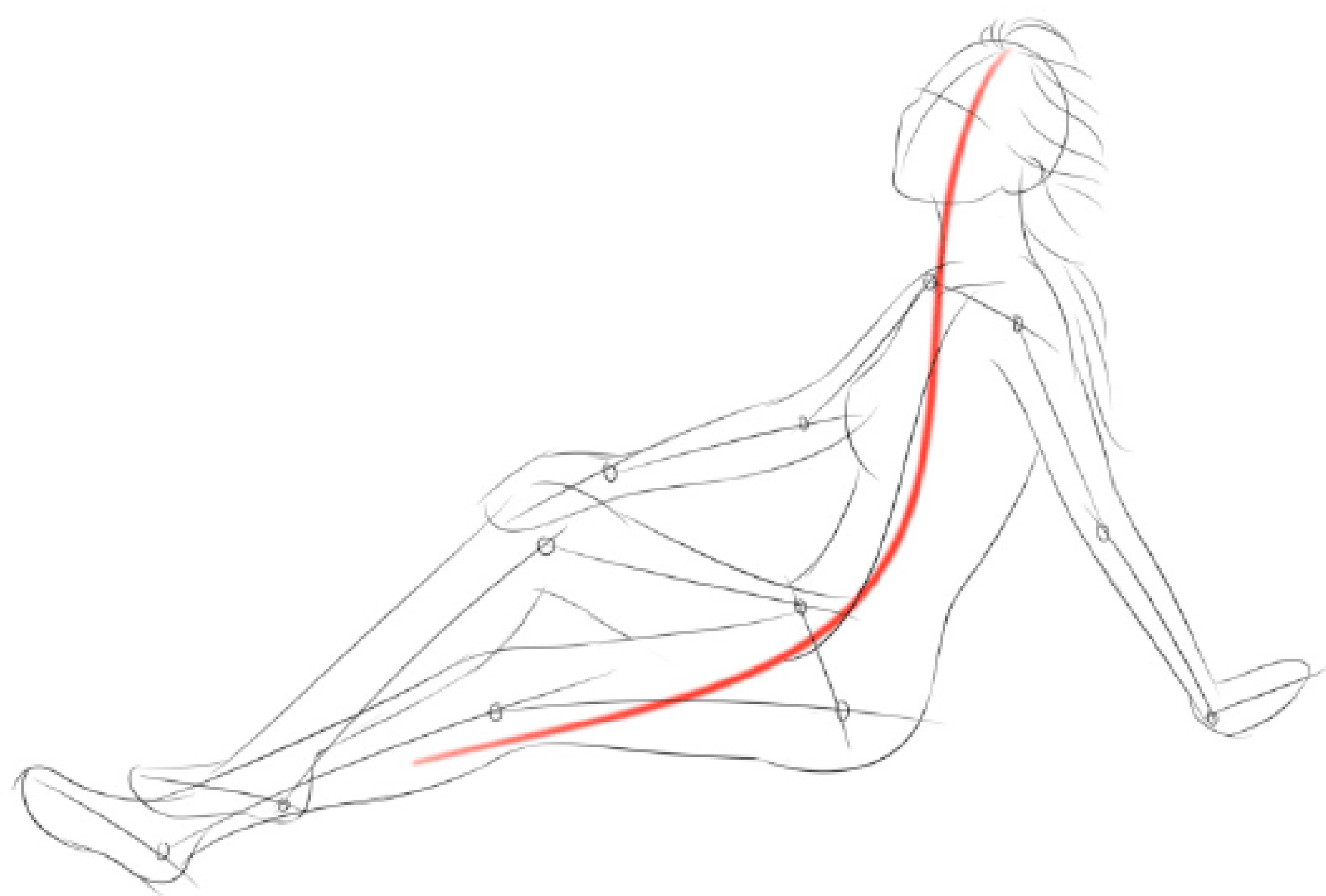


步骤 06　根据人物的动态线，绘制出人物的身体结构，并适当地修改。

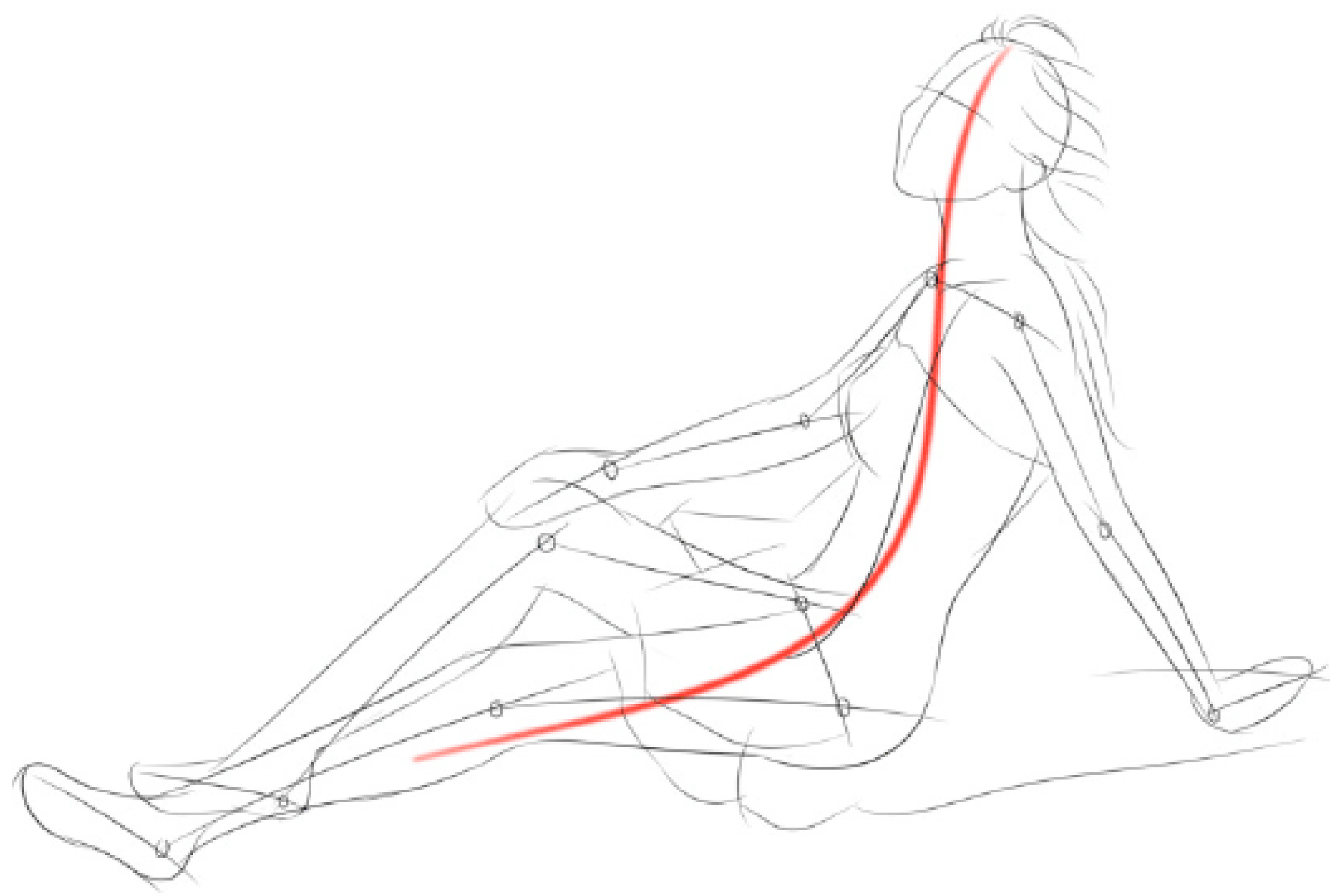


5.3.3 实战——绘制发型和衣服外形

步骤 01 根据头型，给人物设计发型，只需要简单勾勒出大致轮廓即可。

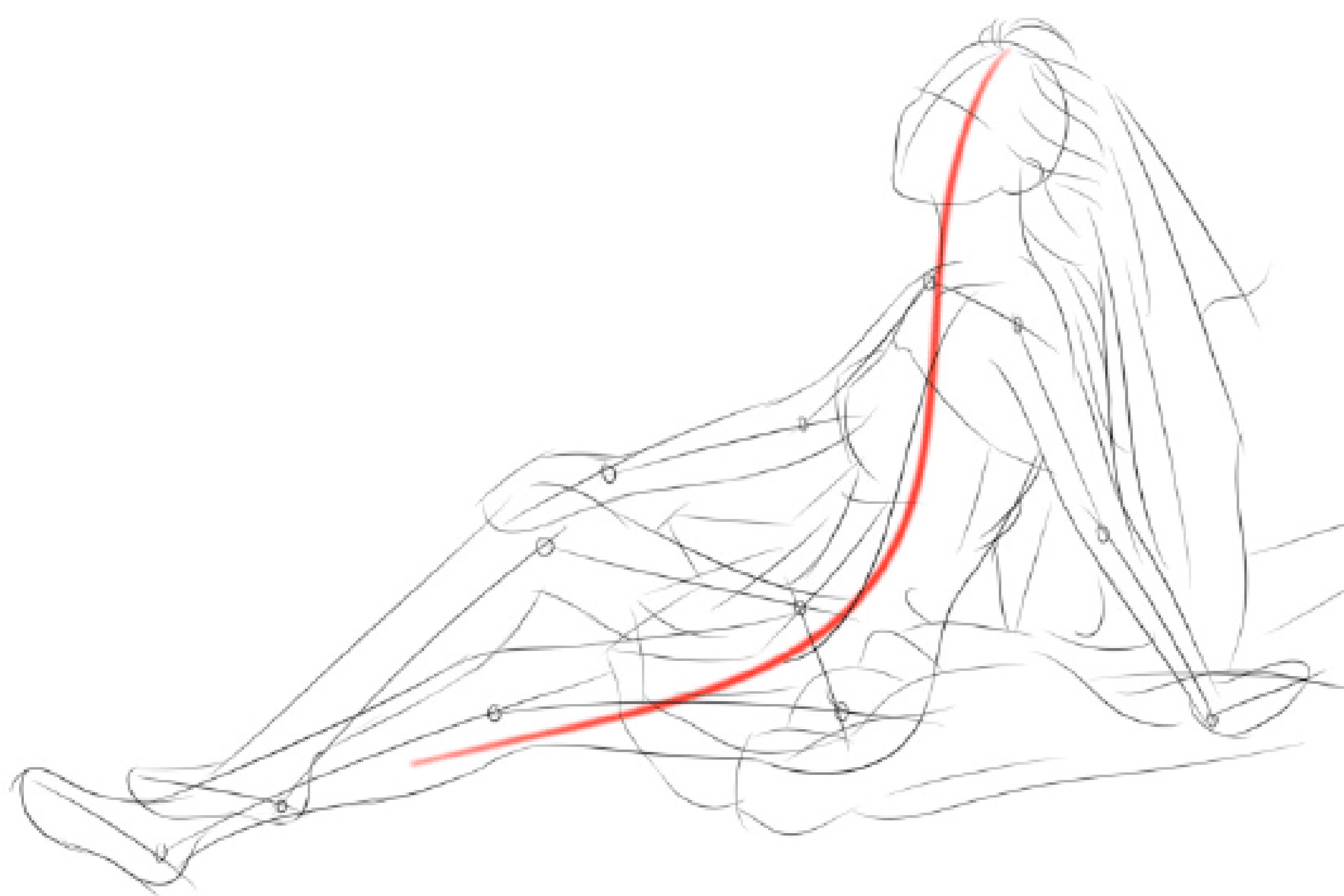


步骤 02 根据人物的身体结构，大致绘制出人物的衣服，即一件抹胸短裙。

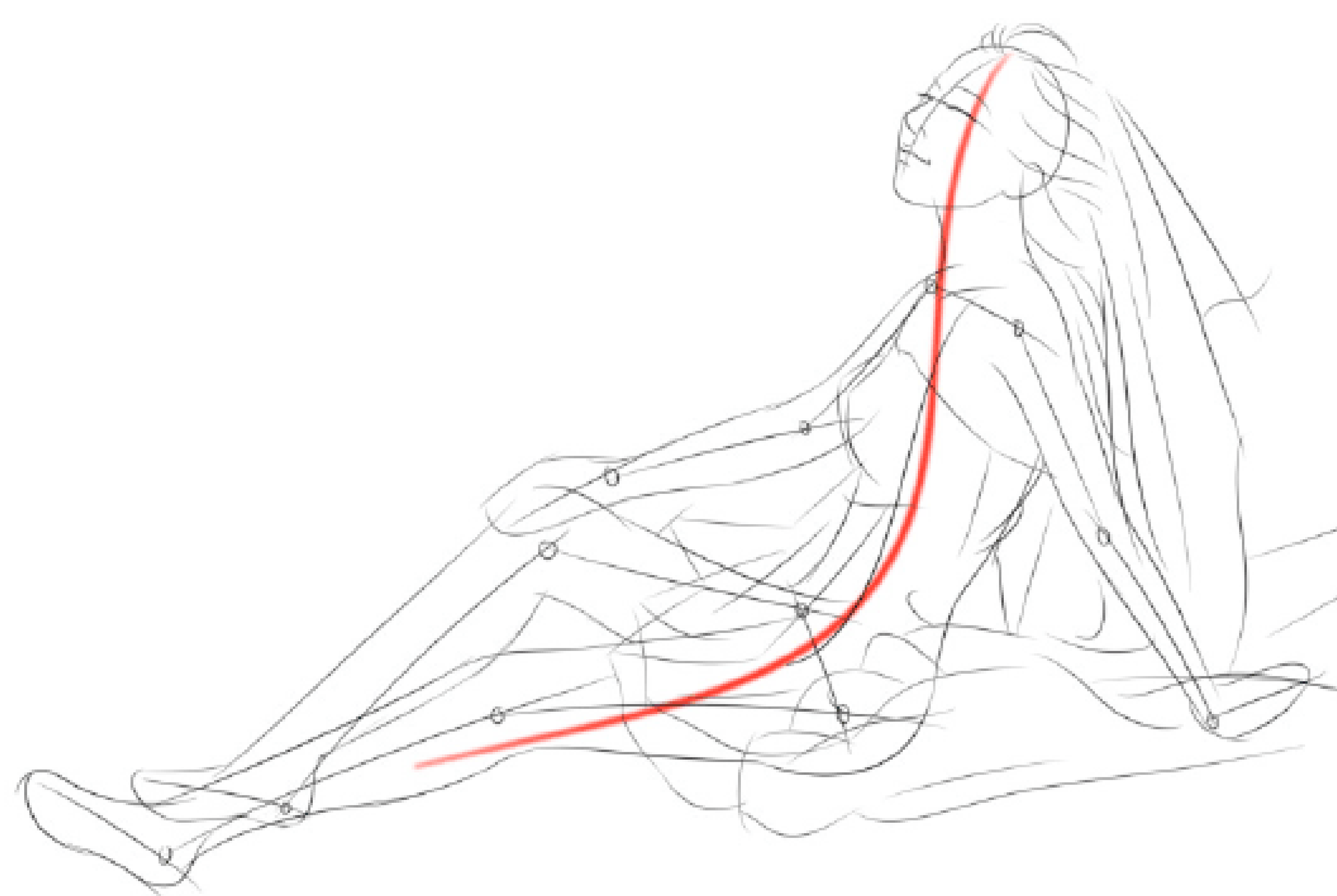


5.3.4 实战——绘制衣服细节

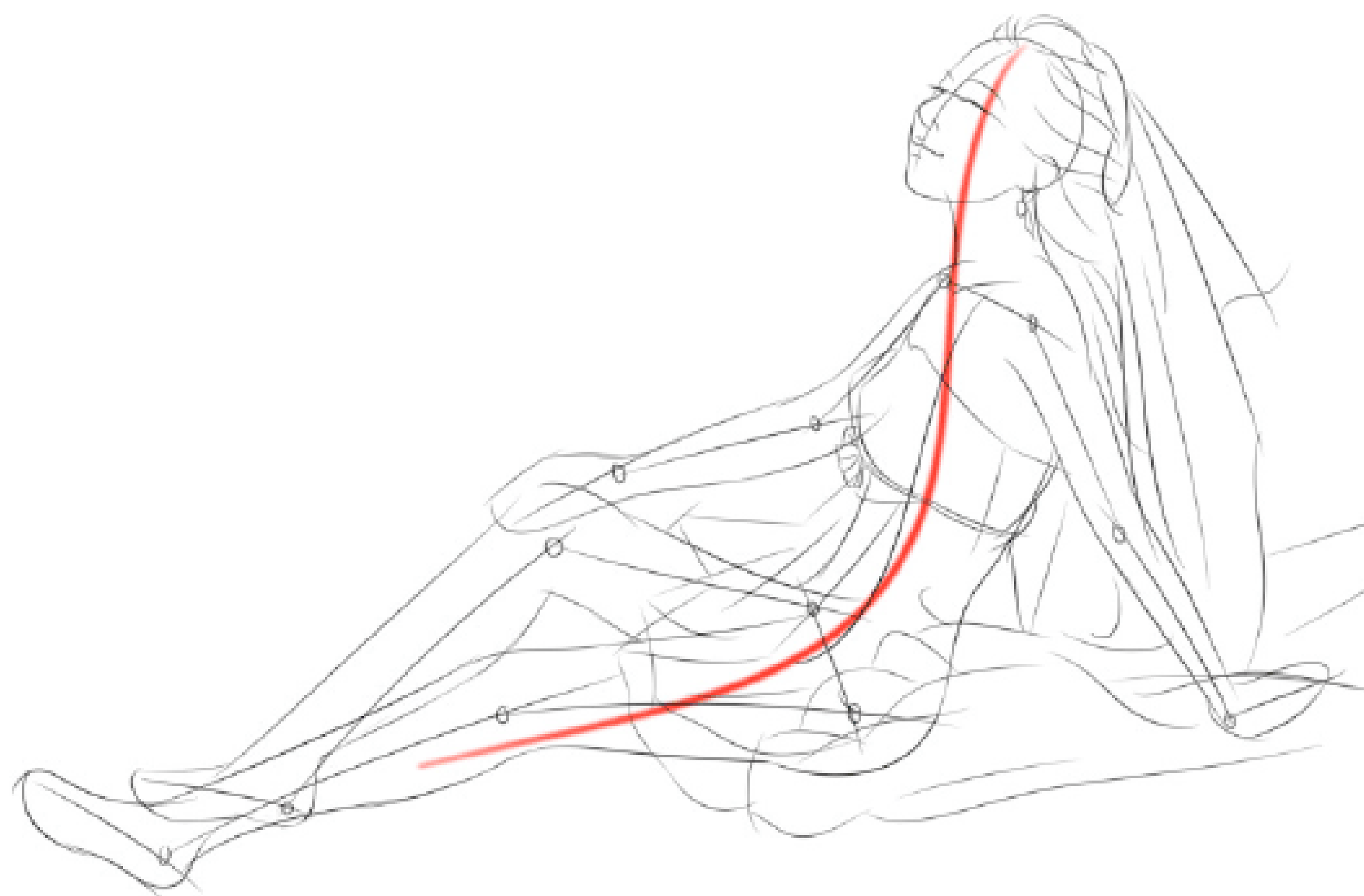
步骤 01 给人物添加头纱，给衣服添加褶皱，使画面看起来更加完整。



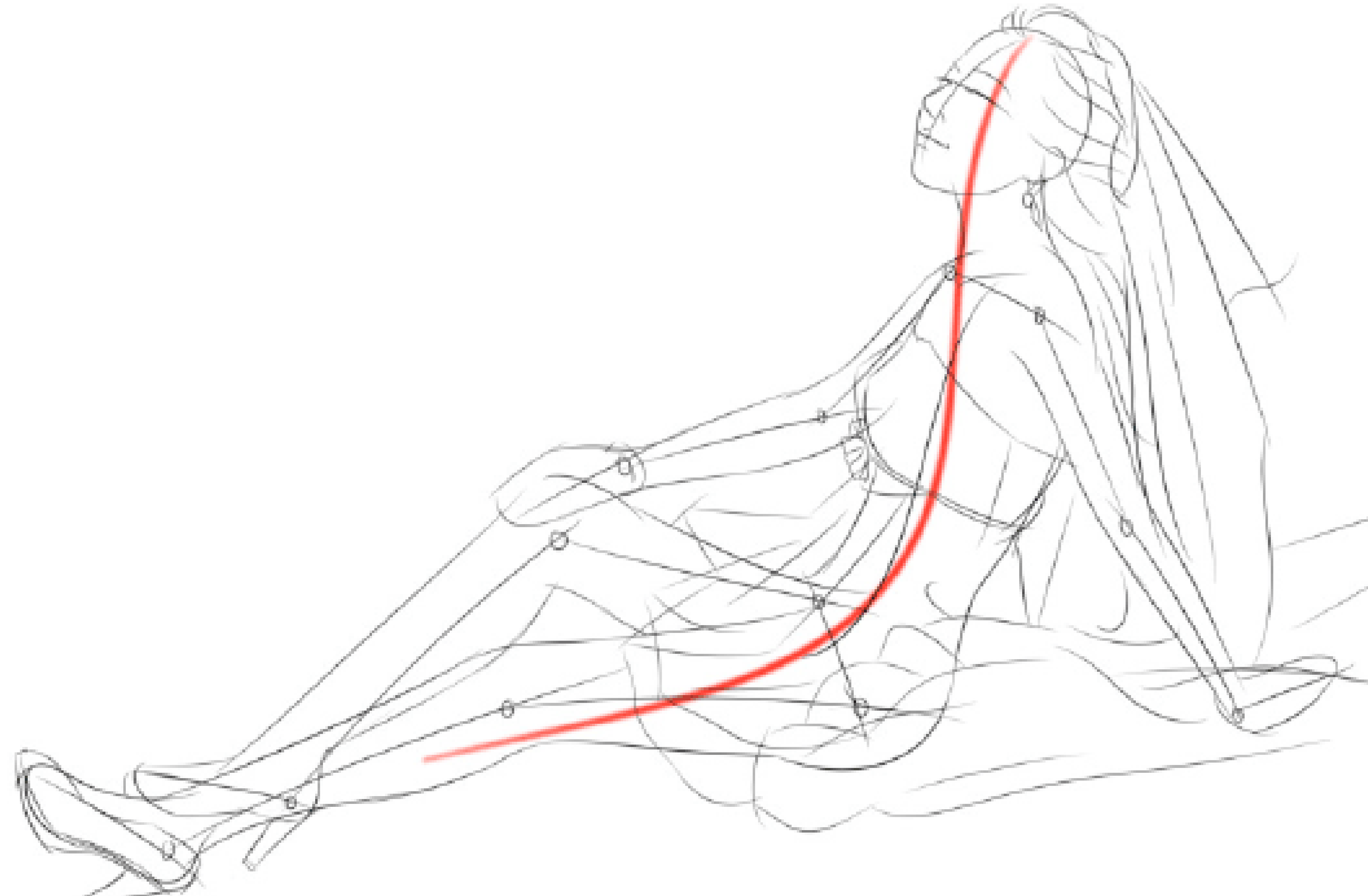
步骤 02 根据面部十字线绘制出人物的五官，画中人正闭着眼睛享受阳光。



步骤 03 为画面添加更多的细节，例如头纱的花边、腰带、耳环等。



步骤 04 为人物添加高跟鞋，精致的高跟鞋能为人物的衣服添加几分别样的风味。

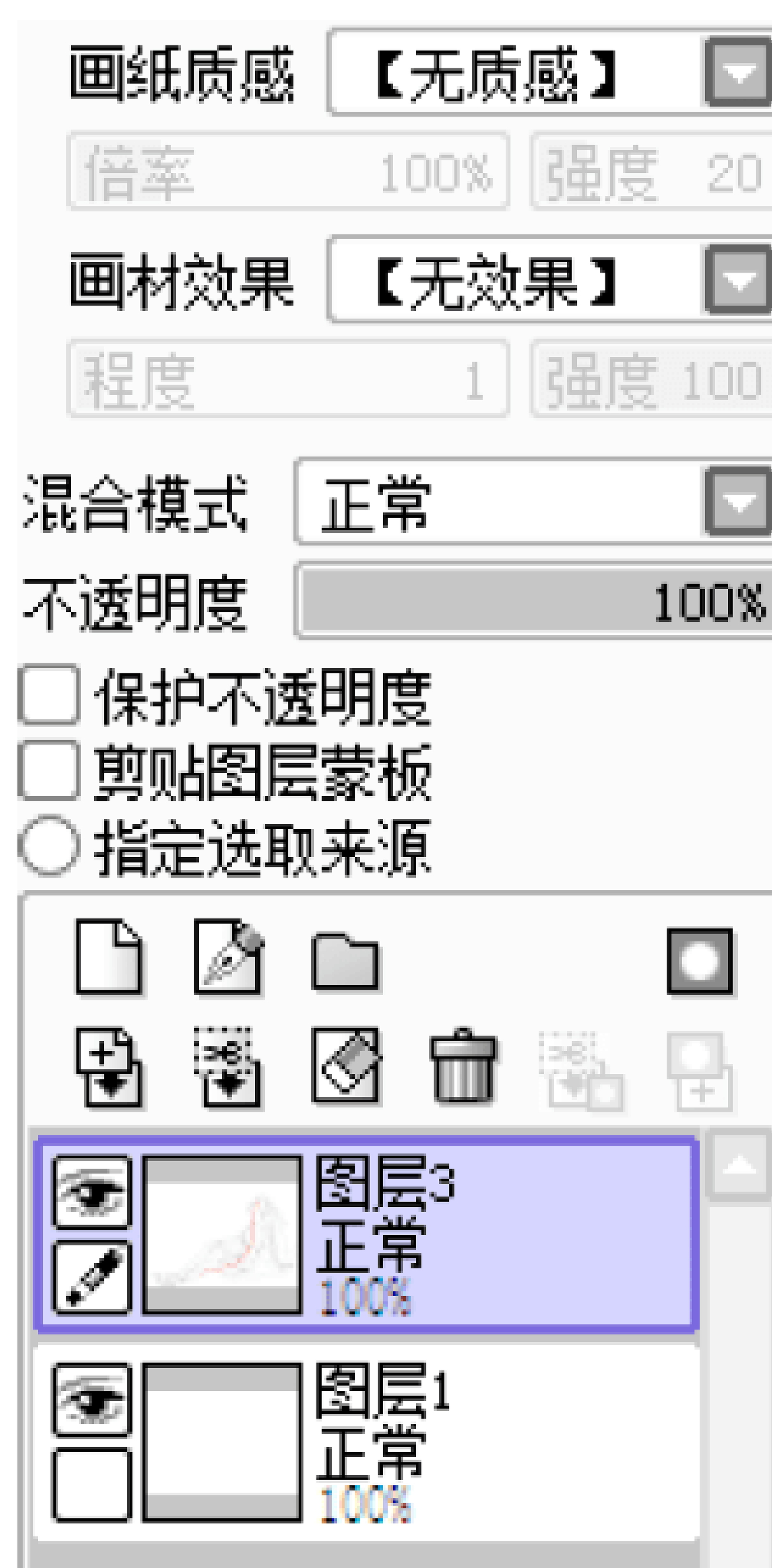


5.3.5 实战——整理线稿效果

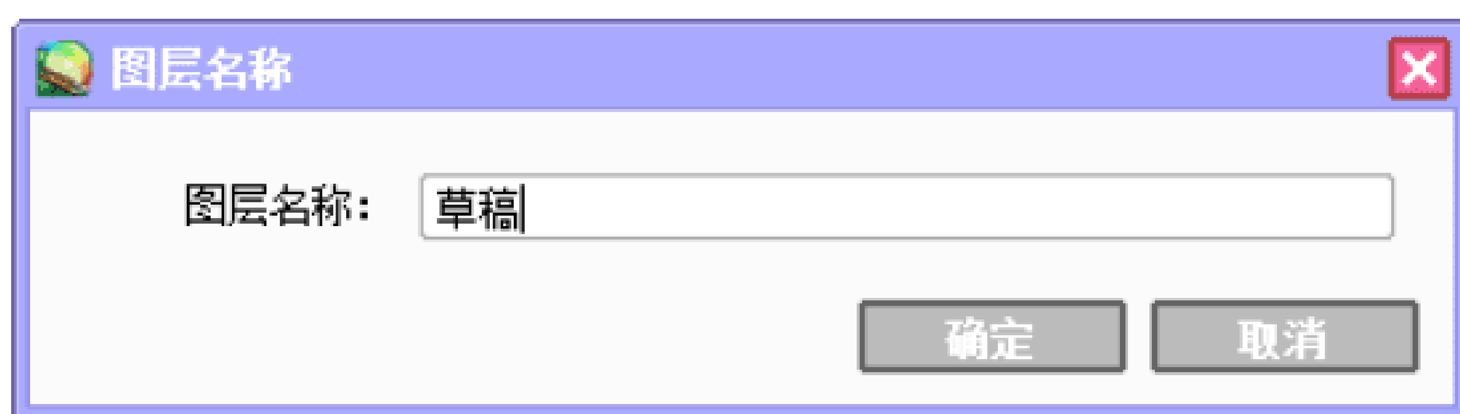
步骤 01 在图层面板中单击“向下合拼”按钮，将所有绘制草稿的图层合拼。



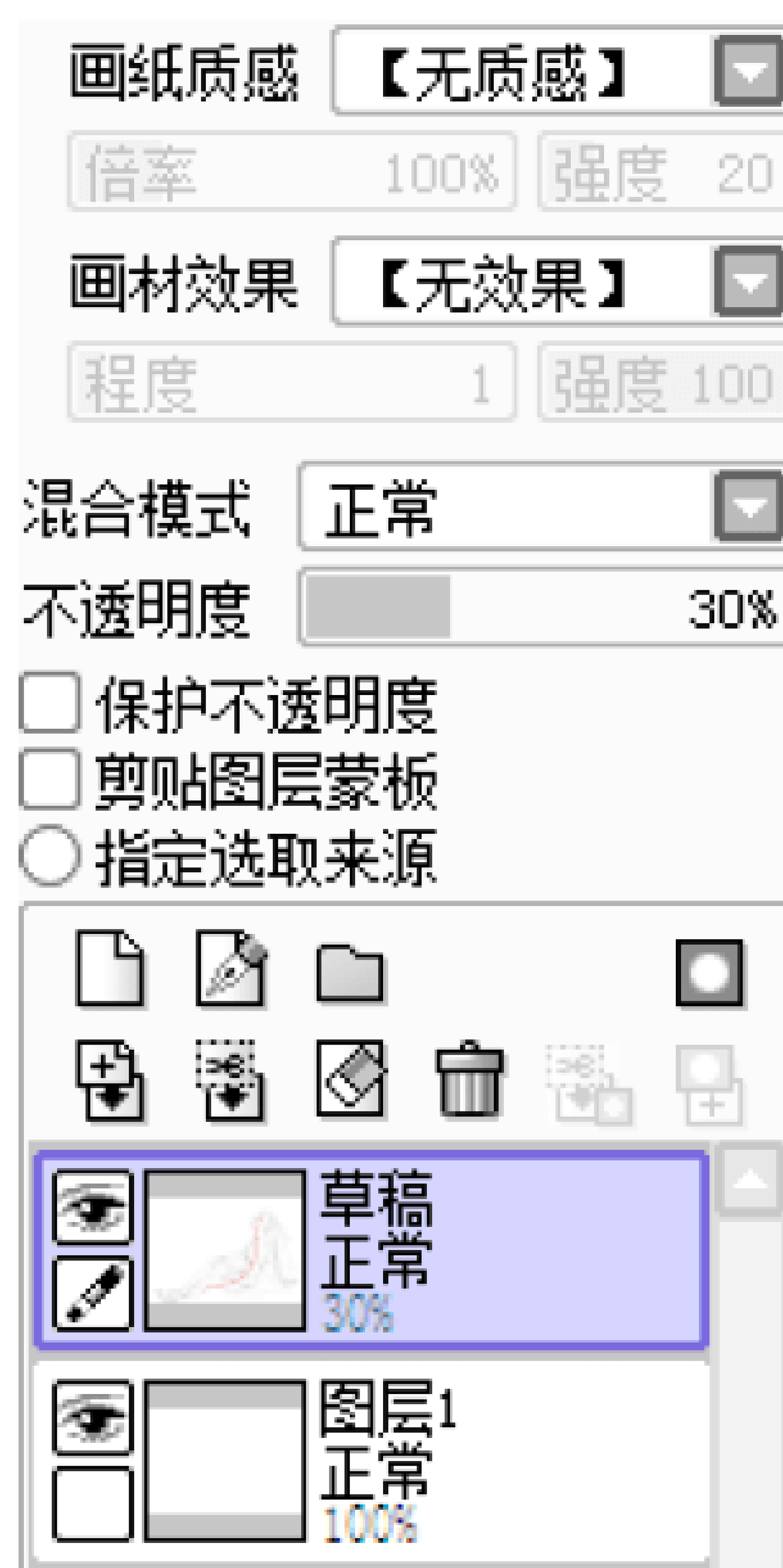
步骤 02 选择合拼的图层，并双击鼠标左键。



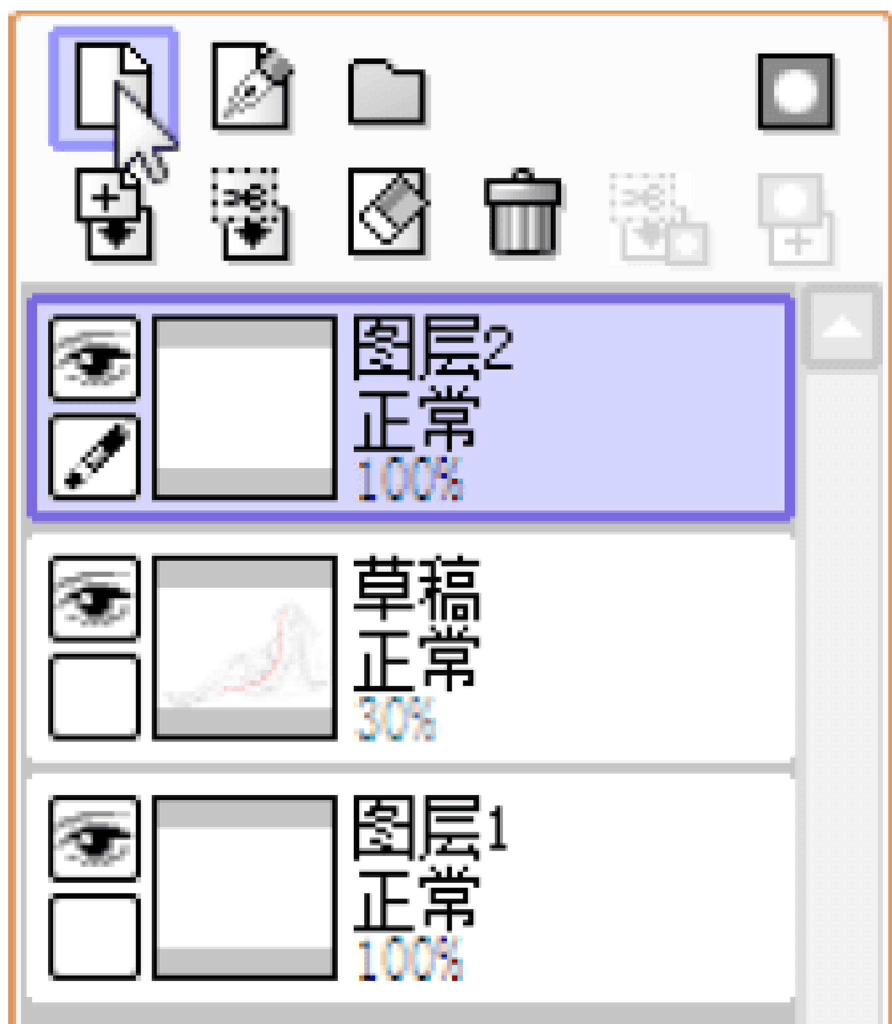
步骤 03 在弹出的“图层名称”对话框的文本框中输入“草稿”。



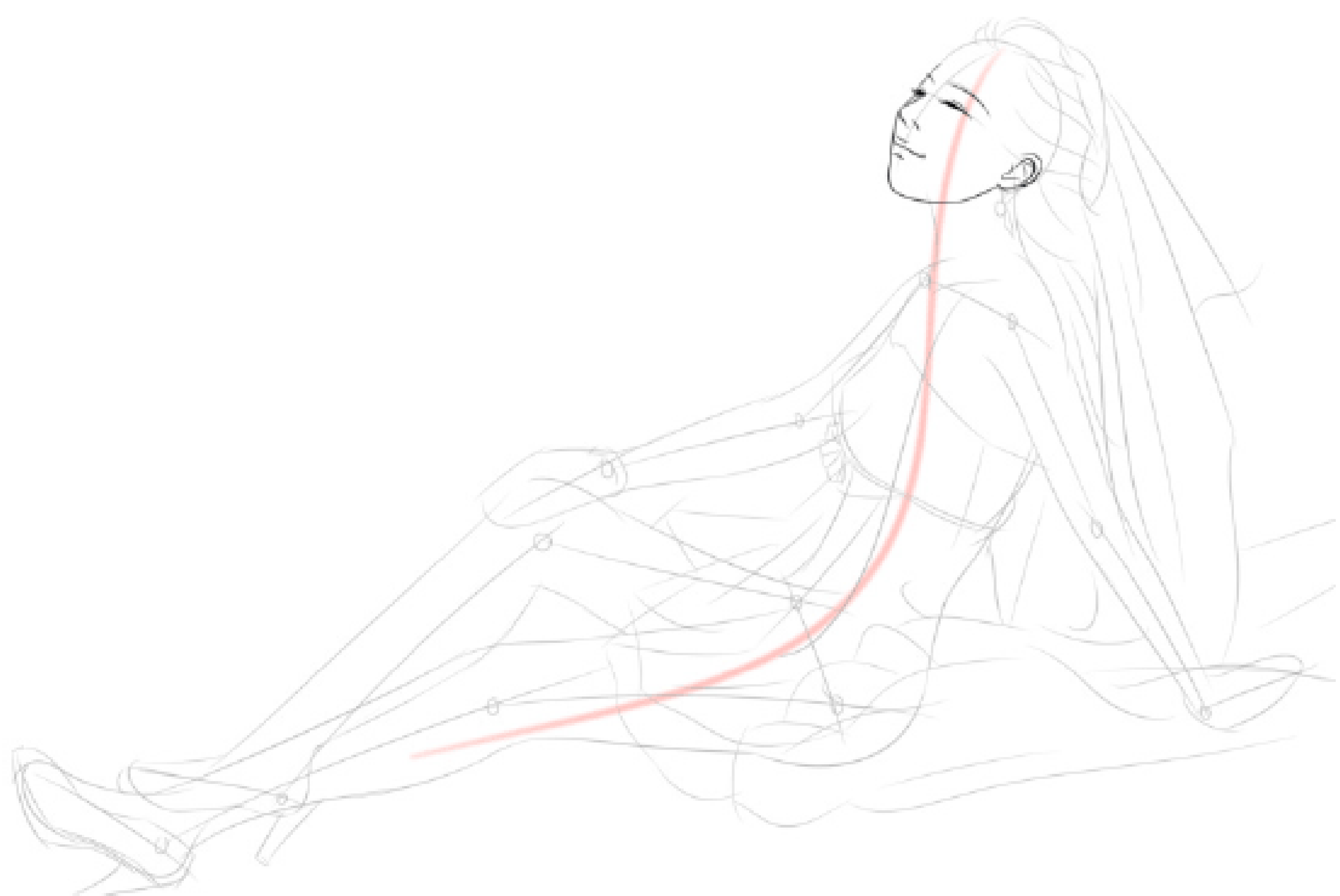
步骤 04 单击“确定”按钮，即可将草稿图层重命名。



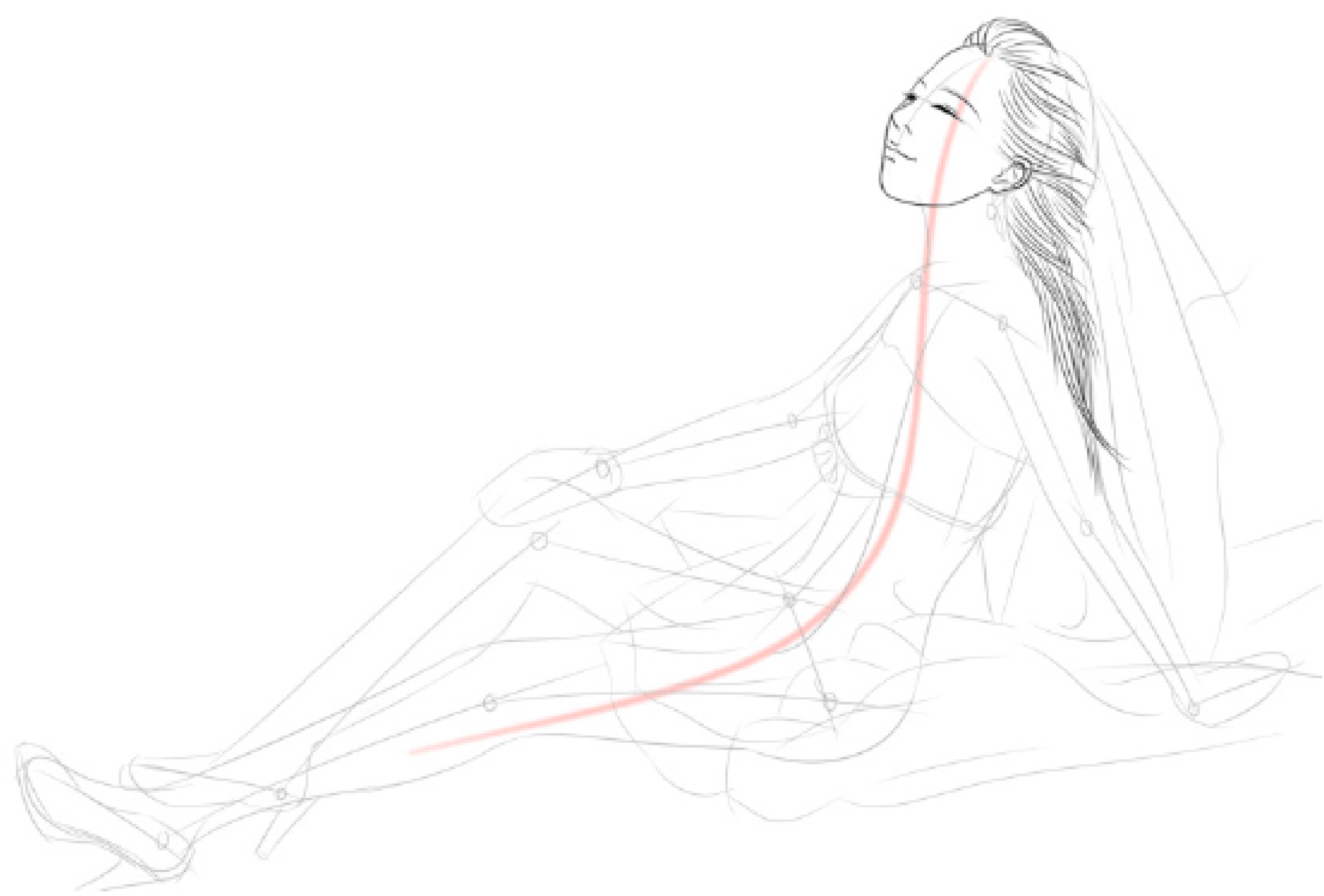
步骤 05 单击“新建图层”按钮，在“草稿”图层的上方新建图层。



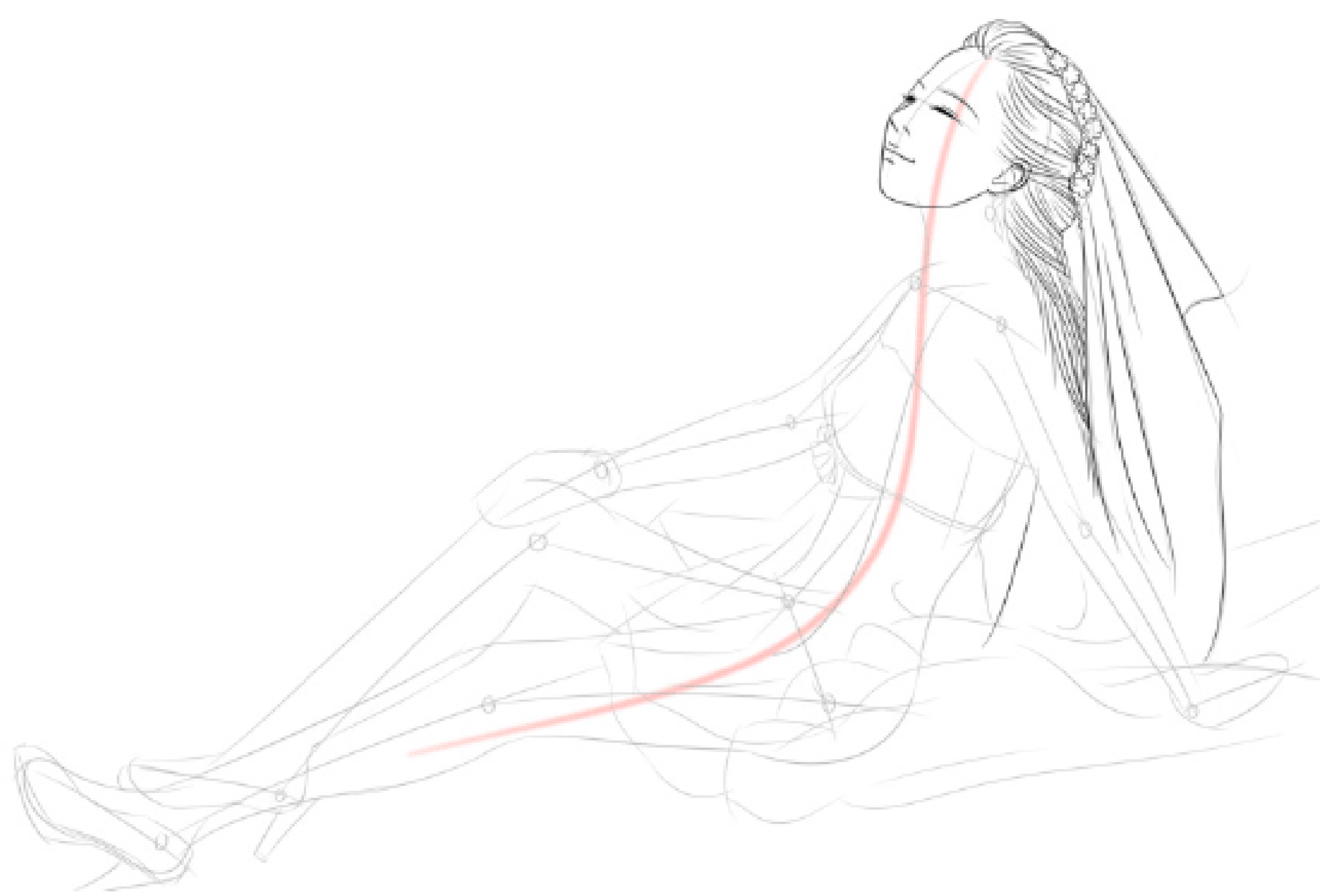
步骤 06 整理画面，根据草图描出干净的线稿，注意线条要流畅。



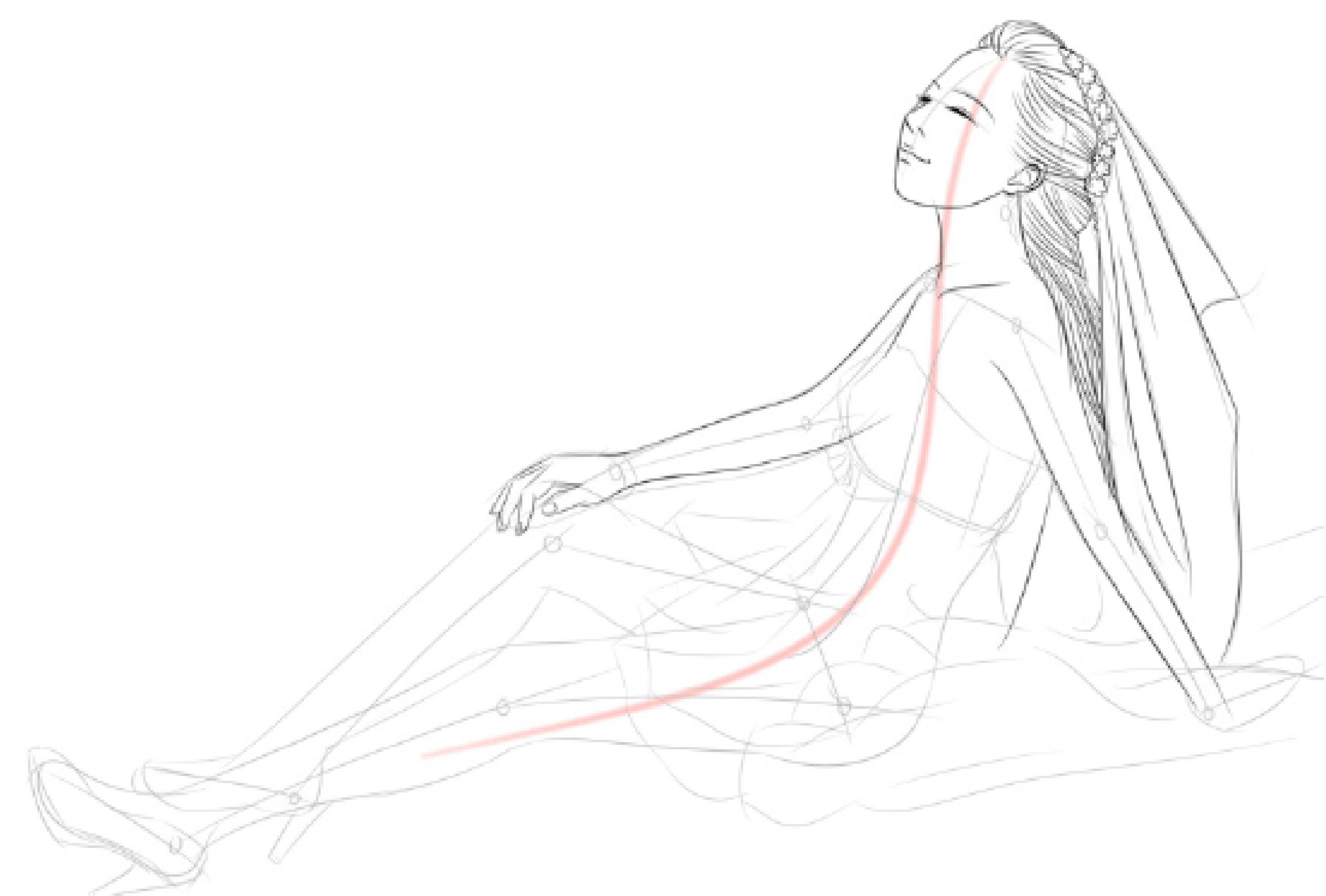
步骤 07 根据头发的轮廓线，详细地绘制出人物的头发。



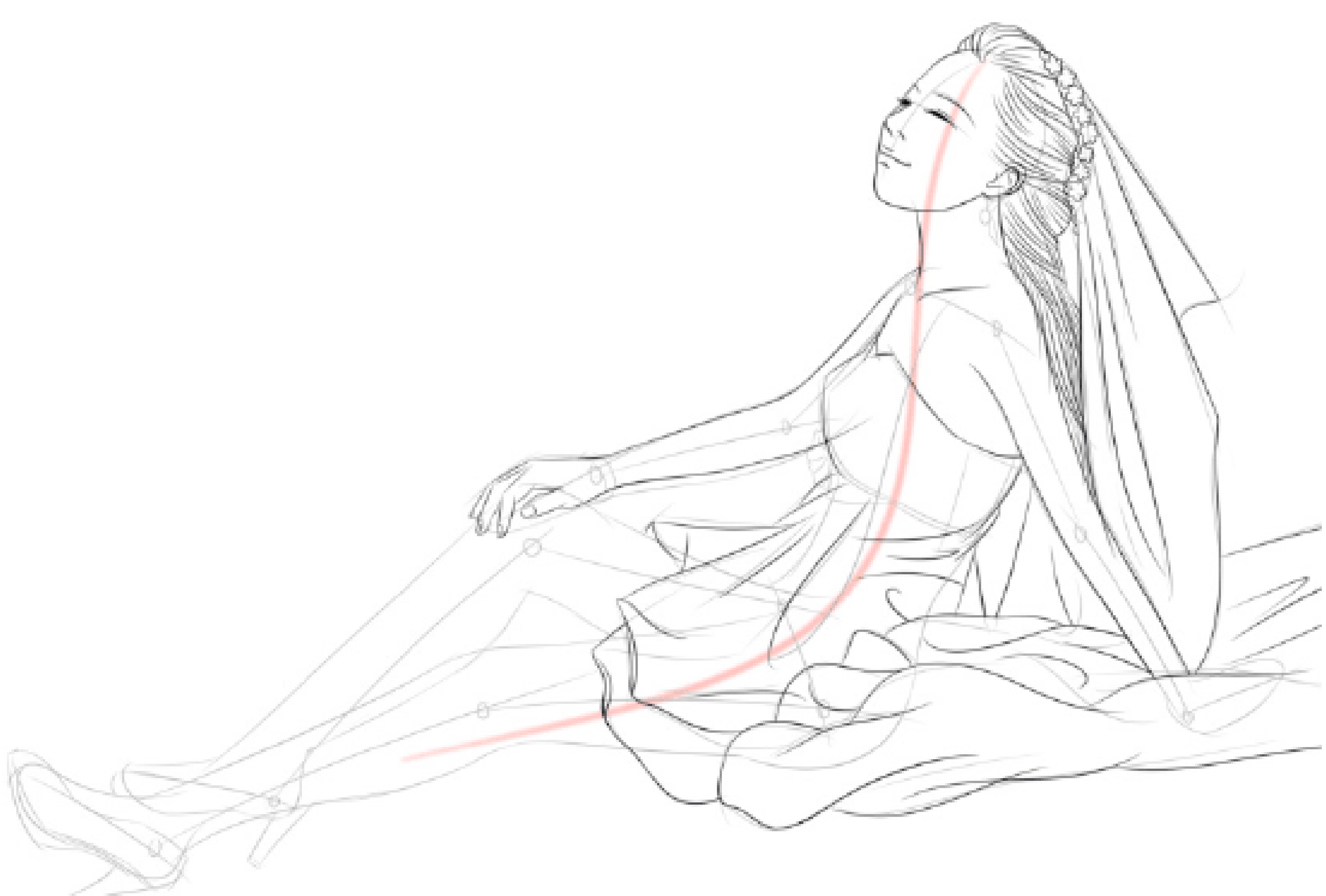
步骤 08 新建头纱图层，继续绘制人物的头纱，使用橡皮工具擦除头发多余的部分。



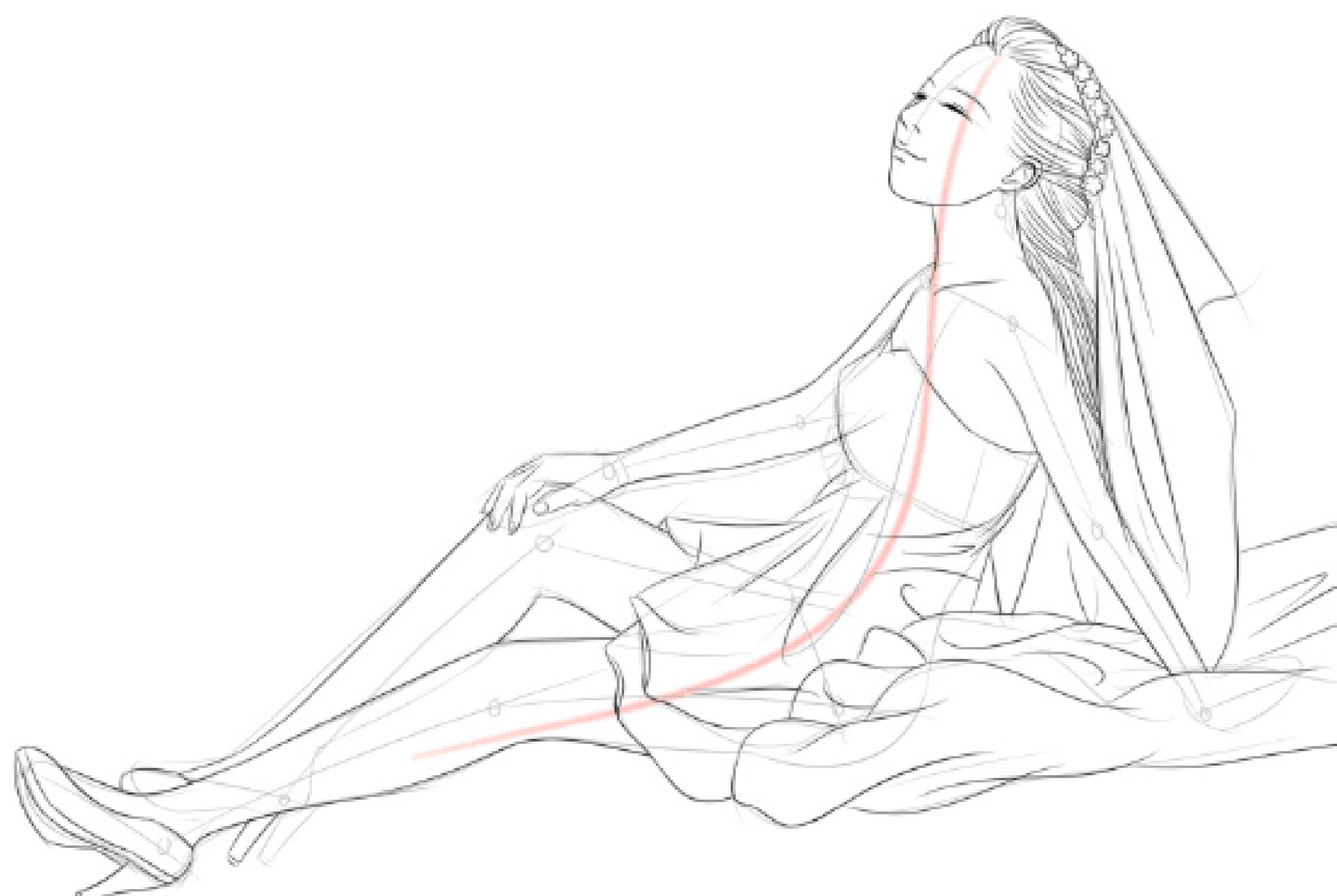
步骤 09 新建人体图层，根据草稿绘制出人物的脖子和手臂。



步骤 10 新建衣服图层，绘制出人物衣服的线稿，绘制衣服时线条可以随意一些。



步骤 11　选择人体图层，继续绘制出人物的腿部以及高跟鞋。



步骤 12　绘制出人物的手环以及腰带，单击“显示/隐藏图层”按钮，将草稿图层隐藏。

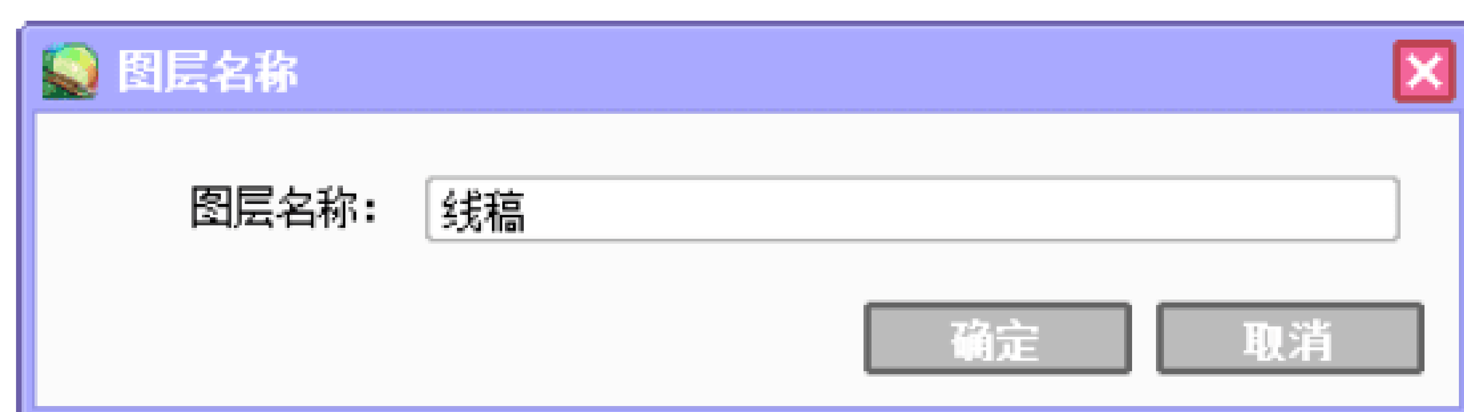


5.3.6　实战——绘制阴影效果

步骤 01　单击“向下合拼”按钮，将绘制的线稿图层合拼并双击鼠标左键。



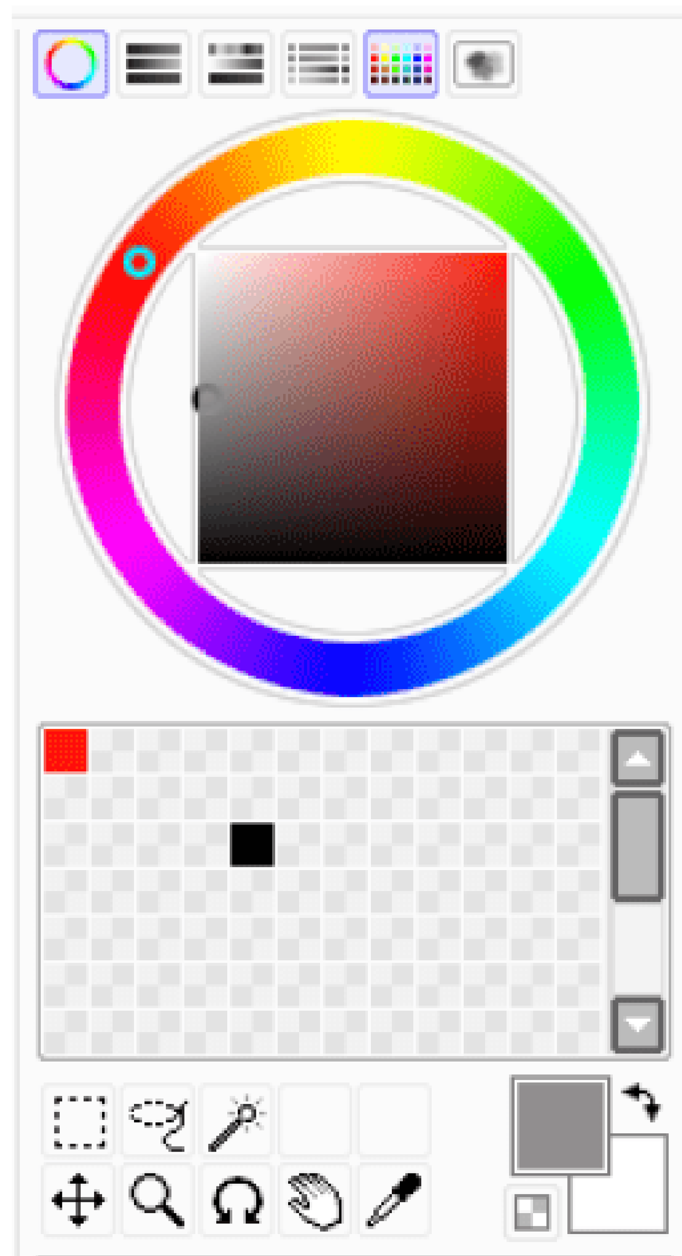
步骤 02　在弹出的“图层名称”对话框的文本框内输入“线稿”。



步骤 03　在线稿的下方新建图层，并将图层重命名为“阴影”。



步骤 04　在色彩面板中选择前景色为灰色。



步骤 05　为人物的头部添加阴影，使画面更加有层次感。



步骤 06　为人物的身体添加阴影，让人物更加立体，使画面立体感增强。



步骤 07　继续添加阴影，绘制更多的细节，例如头纱上小花的阴影，手放在膝盖上留下的阴影。



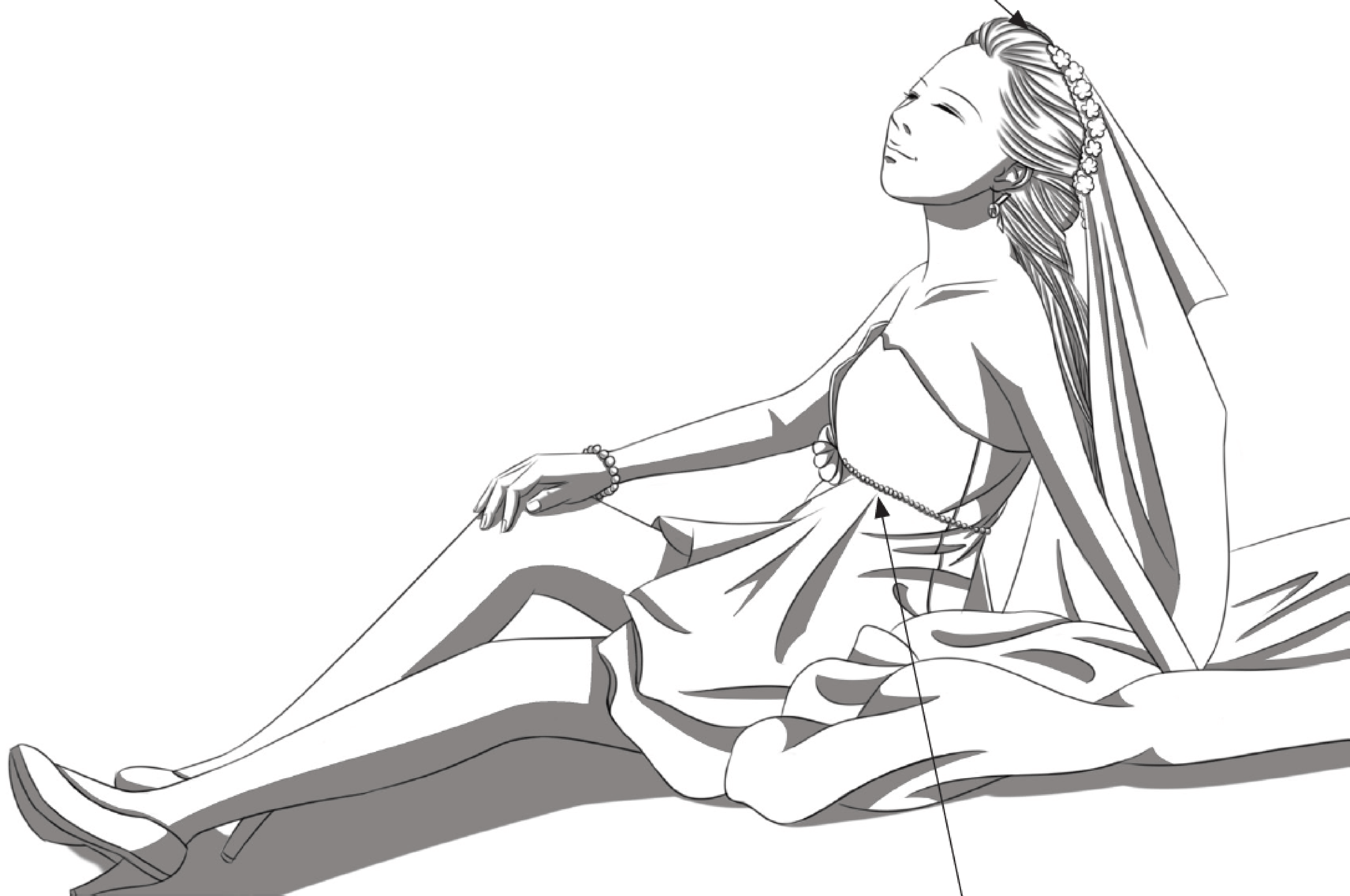
步骤 08　添加更多的细节，绘制出地上的阴影。



步骤 09 整理画面，最终效果图完成。这是一个身着抹胸短裙，盘着长发，披着带有小花的头纱，优雅地坐在草地上享受阳光的新娘。

头纱上别着精致的小花，注意花朵、头纱与头发之间的处理，以及阴影的绘制。





系在腰间的珍珠花朵腰带，为简单的礼服添加了几分俏皮。注意光照的方向，腰带在衣服上留下的阴影与褶皱。



06

第6章　核心掌握——运用SAI绘制漫画线稿流程

学习提示

本章主要介绍男女身体构造的特点，以及美少女线稿的具体绘制流程。

本章重点

- 男女身体构造特点
- 线稿草图快速上手
- 线稿草图终极完善



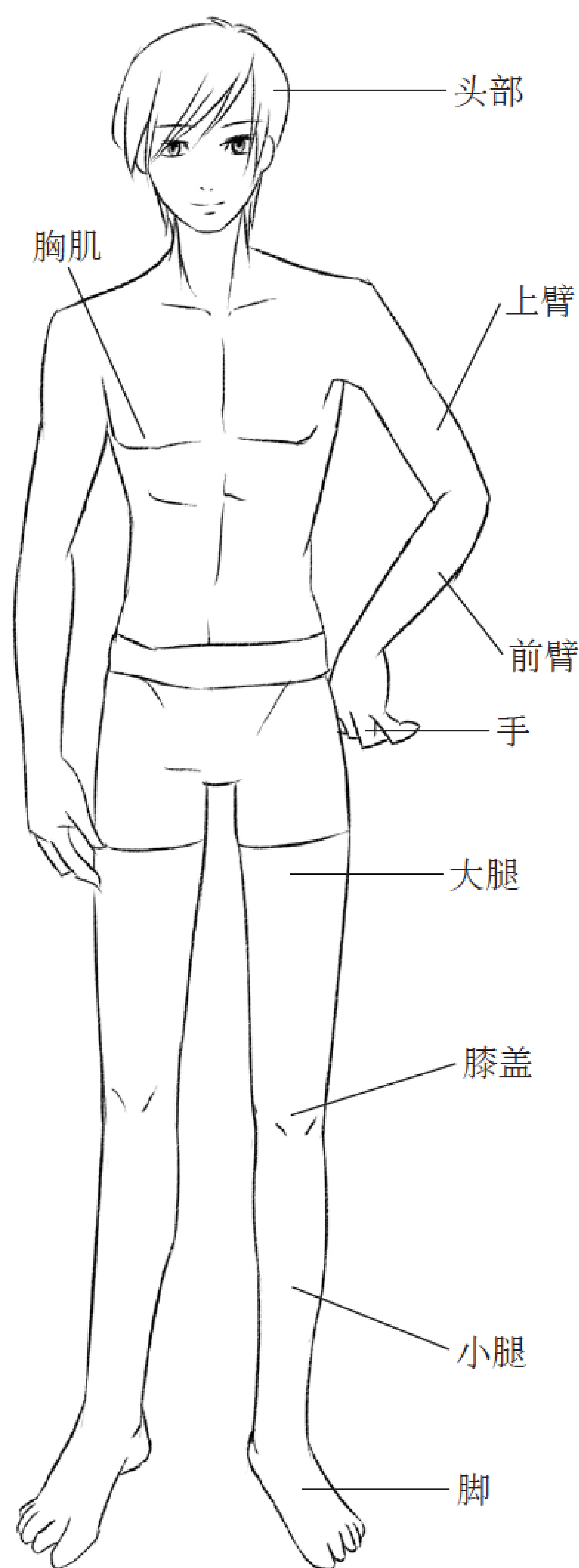
6.1 男女身体构造特点

男女身体的基本结构是一样的，都是由头部、躯干和四肢构成的，但是在具体表现上应体现出不同性别。下面就一起来看看男女身体有哪些不同点。

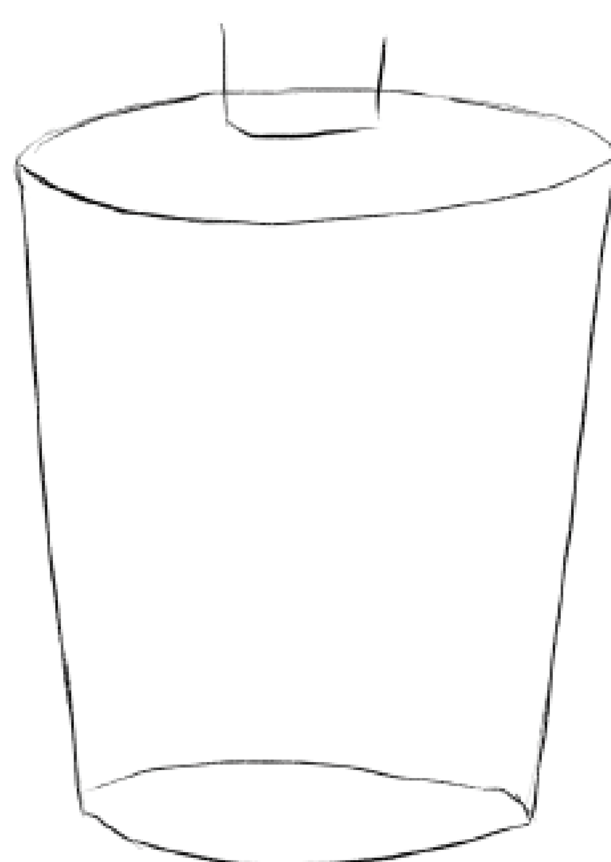
6.1.1 绘制出男性身体的强壮感

男性身体的主要特征就是硬朗和强壮，男性身体的硬朗和强壮主要使用直线来表现，这样可以体现出男性的肌肉感。

1. 男性的基本特征



步骤 01 利用圆柱体绘制出男性的躯干，躯干是上宽下窄。



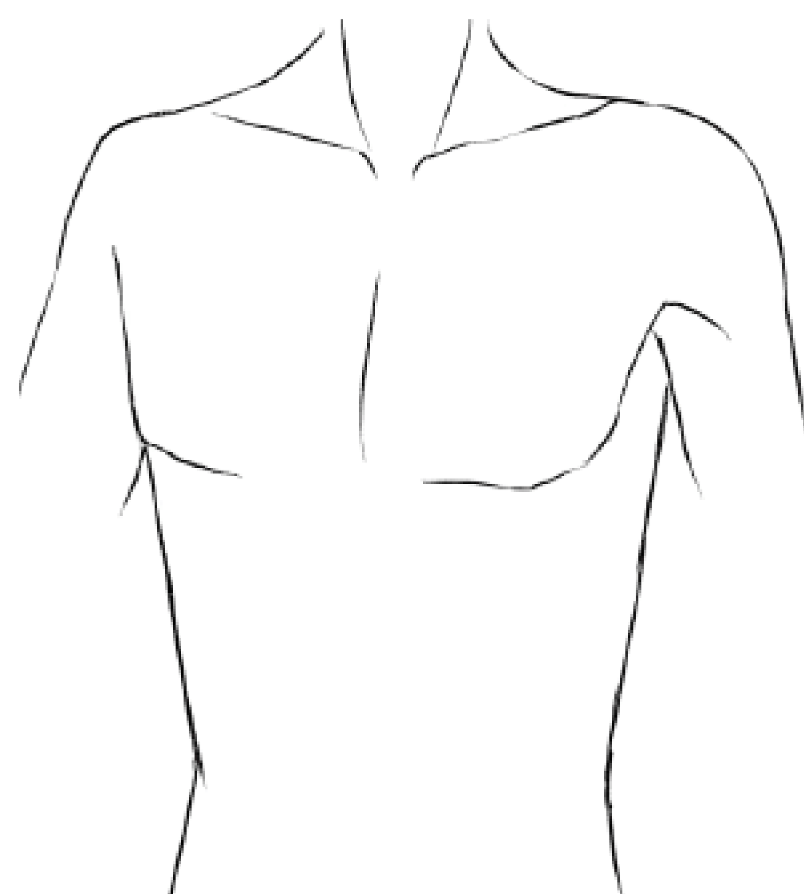
步骤 02 根据圆柱体绘制出男性身躯的外形轮廓。



步骤 03 给躯干添加胸肌。



步骤 04 继续添加锁骨线。



男性人物的身体四肢粗壮而肩膀宽阔，有着明显的腰线和宽阔的胸膛，标准体型的男性可以给人以安全可靠的印象。

2．表现男性的肌肉感

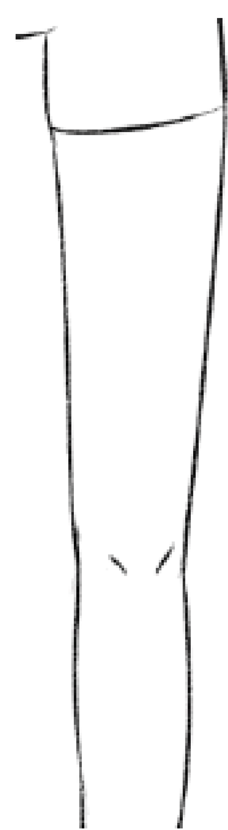
男性人物的身体即使轮廓相同，肌肉线条的有无对于身体外形的表现还是影响非常大的。在普通的四肢上添加几笔肌肉的线条后，立刻会让人物显得硬朗和强壮起来。



普通的手臂



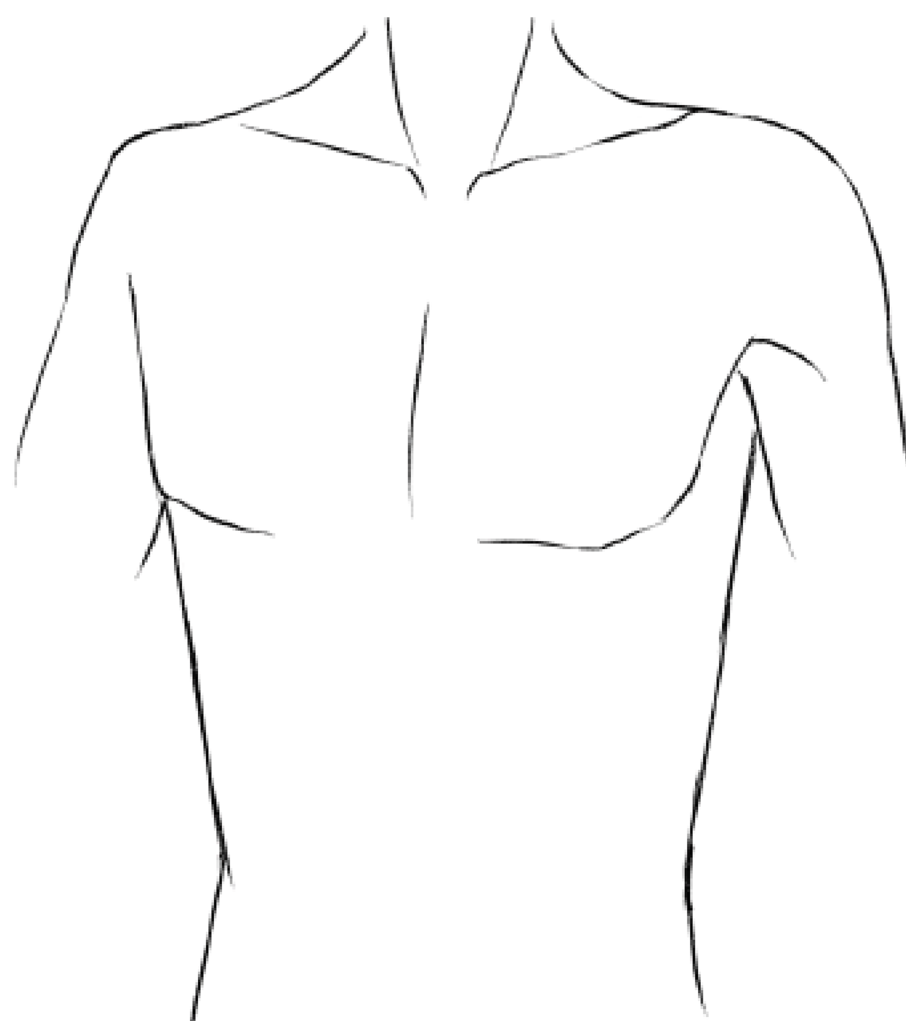
添加肌肉后的手臂

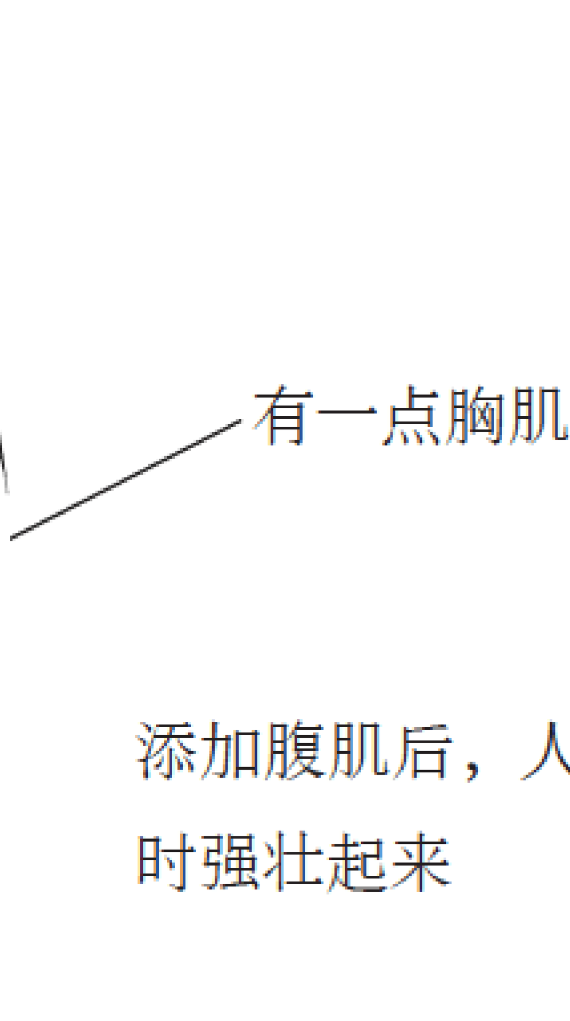


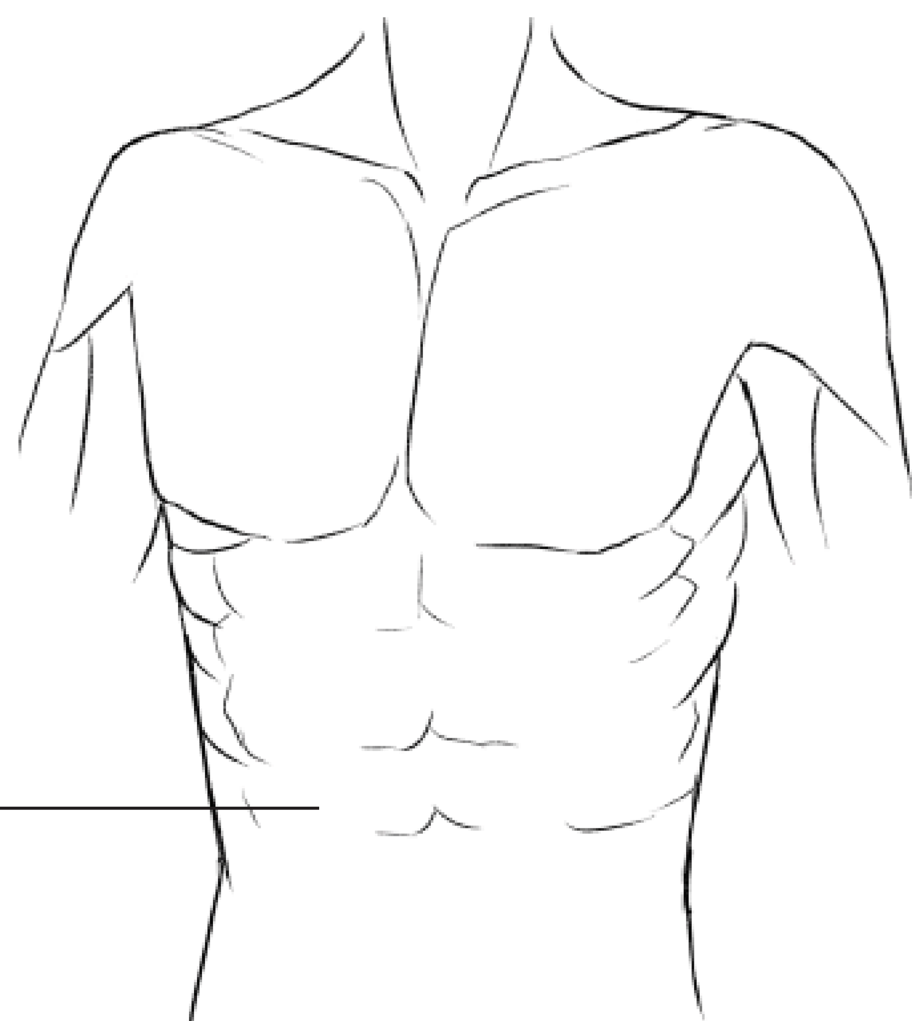
普通的腿部



添加肌肉后的腿部



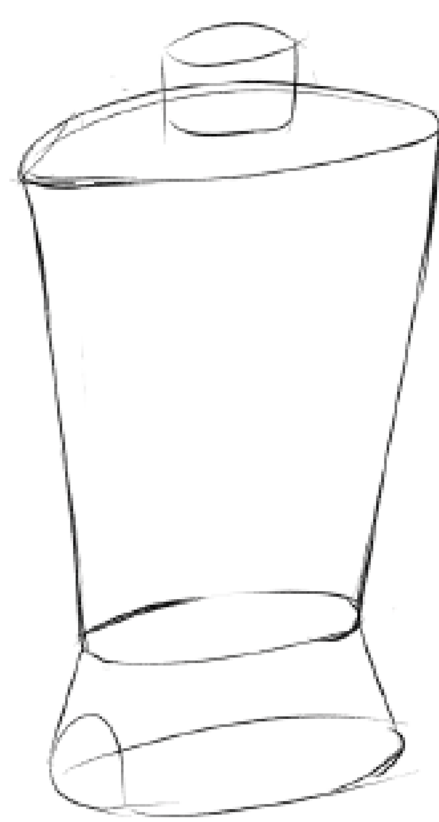




普通的身躯

添加肌肉后的身躯

3．绘制男性后背的肌肉感



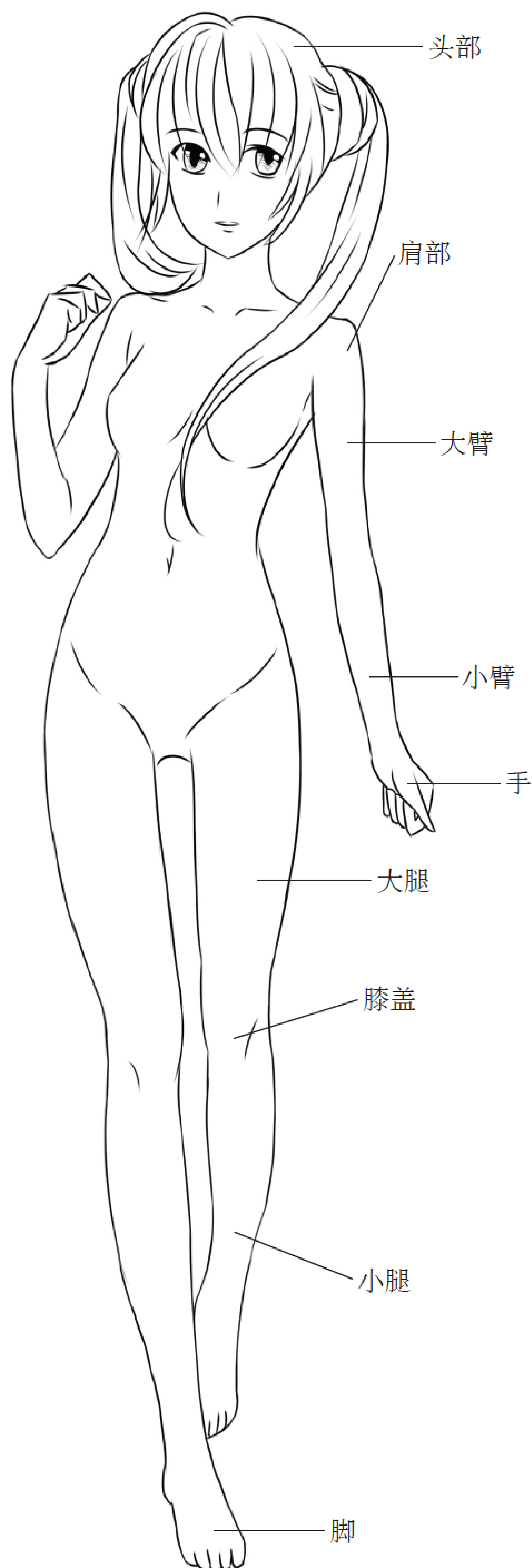




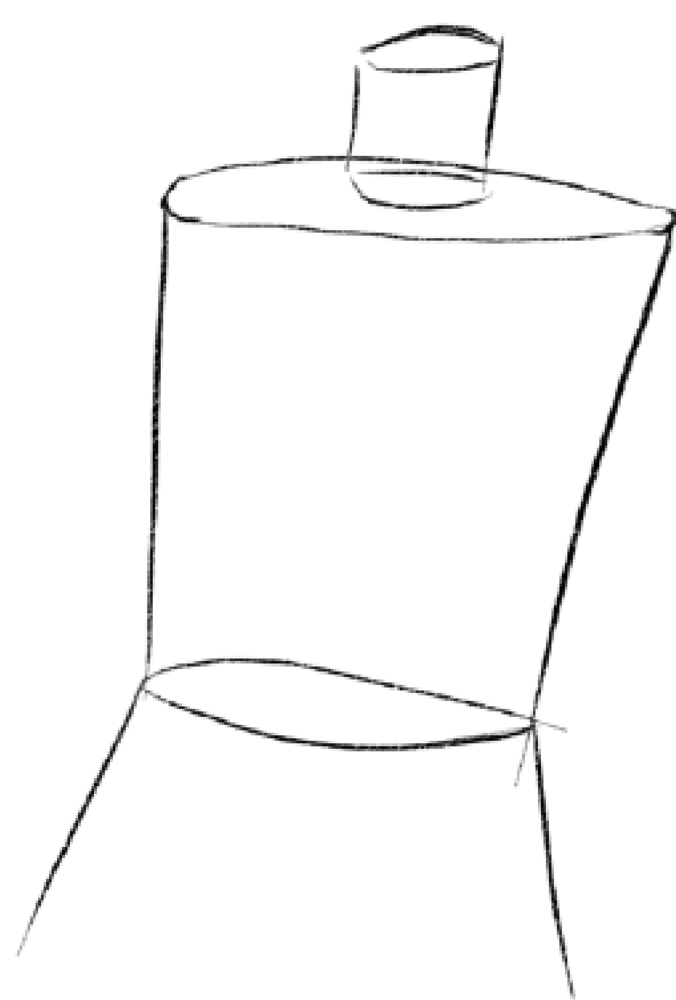
6.1.2 绘制出女性身体的曲线感

女性身体的主要表现特征就是柔软曲线美，下面来看看如何利用曲线表现女性的 S 形身材。

1．女性的基本特征



步骤 01　利用圆柱体表现躯干轮廓线。



步骤 02　根据圆柱体绘制出女性身躯的外形轮廓。



步骤 03　给躯干添加锁骨和胸部，表现出人物的厚度感。



肩膀上端呈现三角形状。



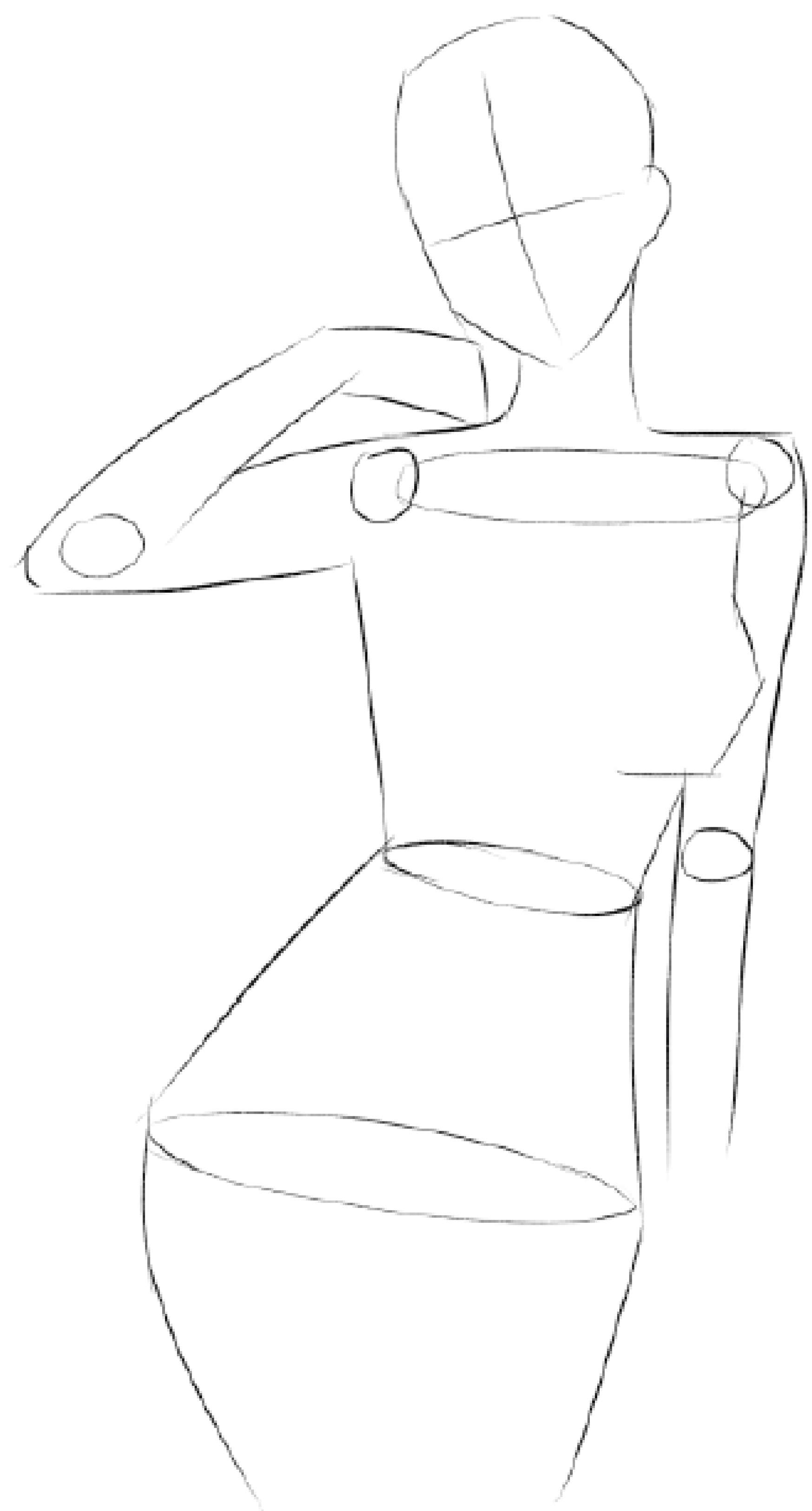
锁骨和肩膀根据三角形状绘制。

2. 表现女性的曲线感

步骤 01 用线条勾勒出女性身体的大致轮廓，用圆圈表现人物的关节部位。

步骤 02 绘制出人物的身体轮廓，注意线条要流畅、有弧度，表现出人物的曲线感。

步骤 03 细化人物，使人物的骨感美表现出来，绘制出胸部和大腿的轮廓。











女性的曲线主要是指女性的胸部和背部到臀部以下的轮廓线条，从外形上看像英文字母S。



S曲线的弯曲程度可以表现人物胸部和臀部的丰满程度。

6.2 线稿草图快速上手

上面介绍了男女身体构造的特点，接下来具体介绍如何利用以上知识绘制漫画线稿。

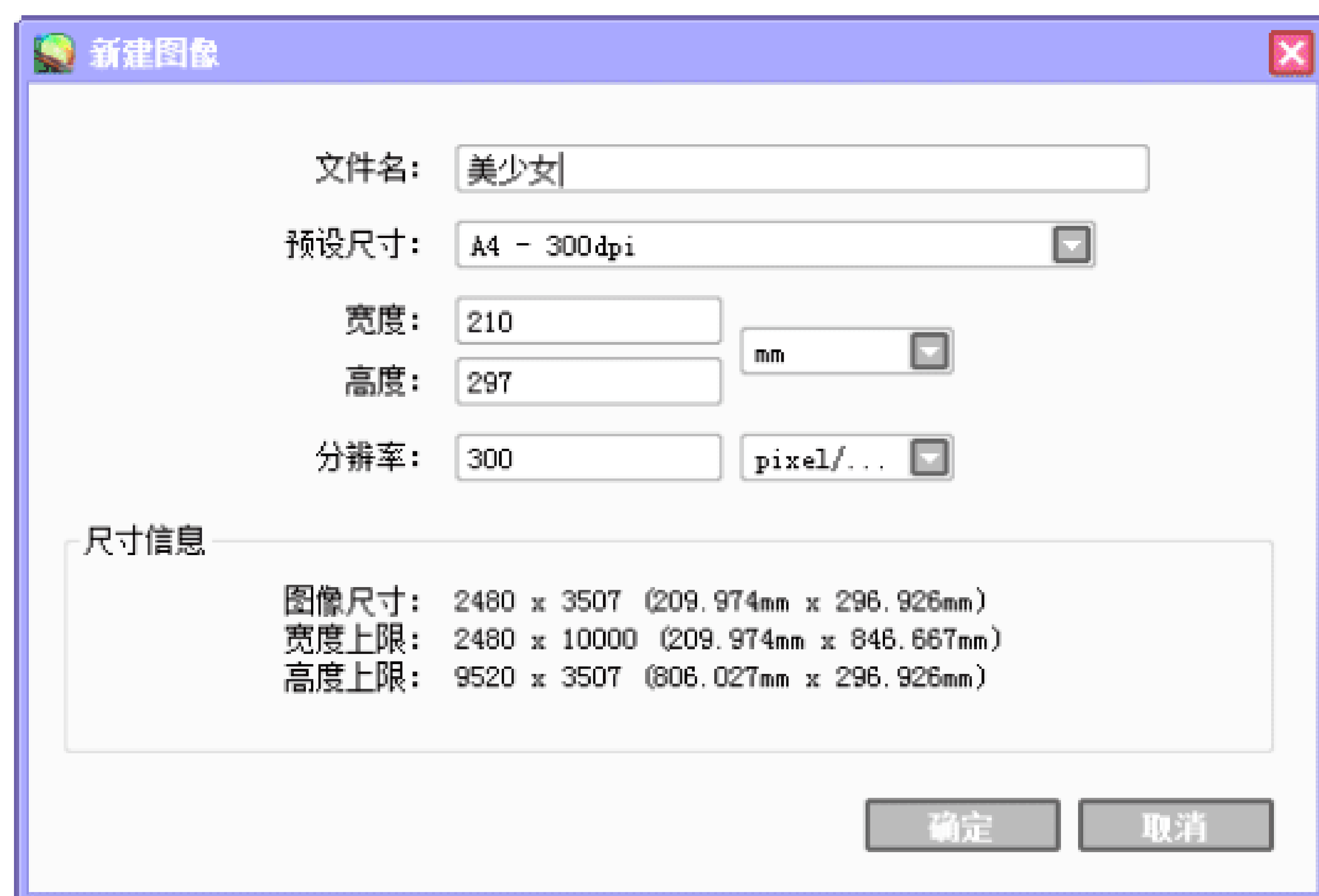
6.2.1 实战——动作草图的设定

绘制线稿前，首先要新建适当大小的画布，选择好画笔以及画笔颜色，然后要清楚自己所要绘制的人物的动态造型，并用草图简单地表现出来。

步骤 01 选择“文件”|“新建文件”命令，即可弹出“新建图像”对话框。



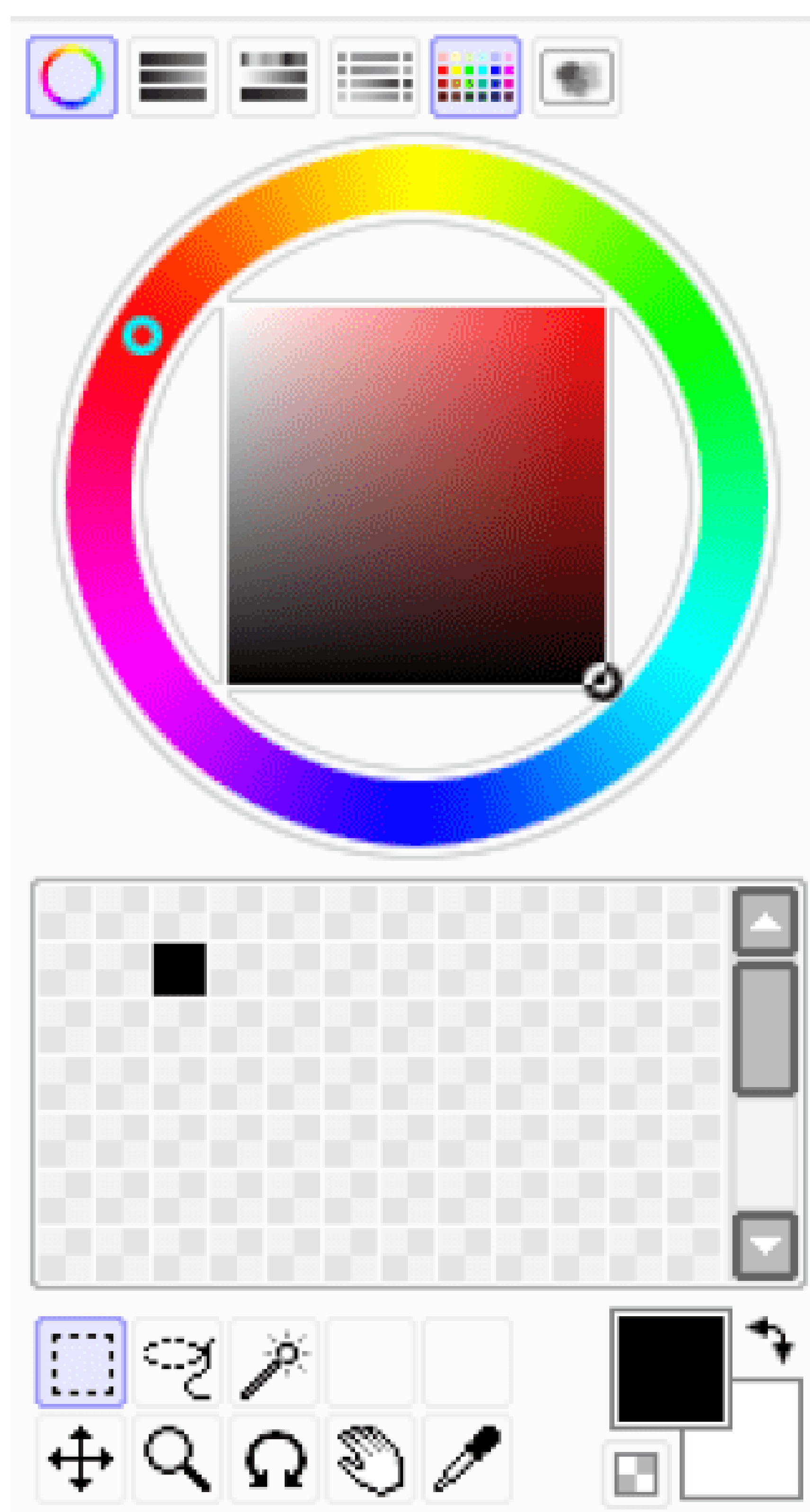
步骤 02 在“新建图像”对话框中，单击“预设尺寸”右侧的下拉按钮，在弹出的下拉列表中选择 A4-300dpi，在“文件名”文本框中输入“美少女”。



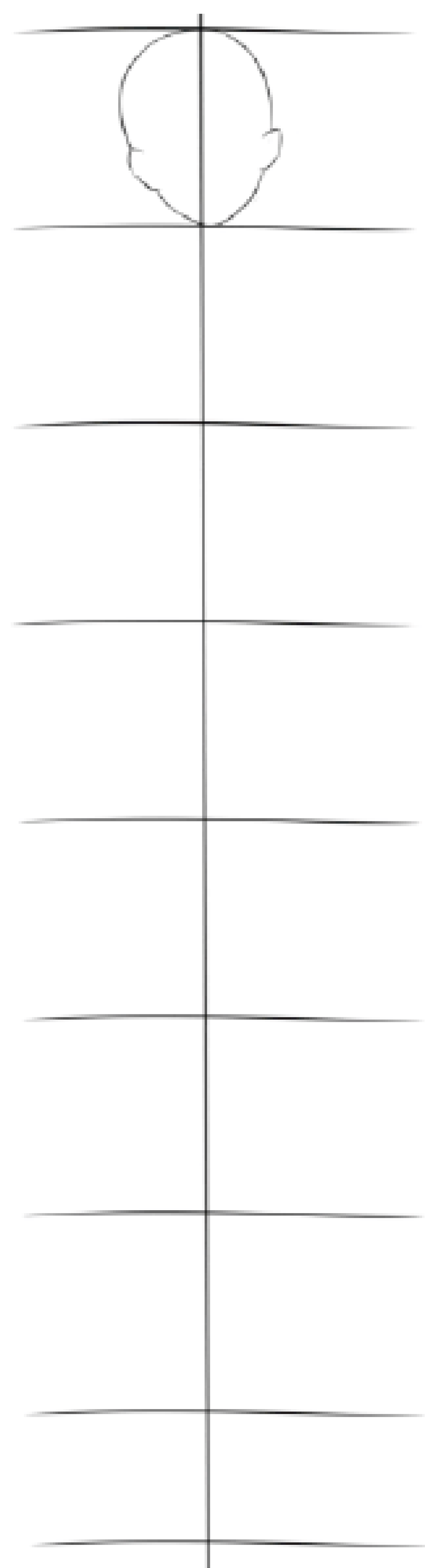
步骤 03 在工具栏中选择铅笔工具，并设置相应参数。



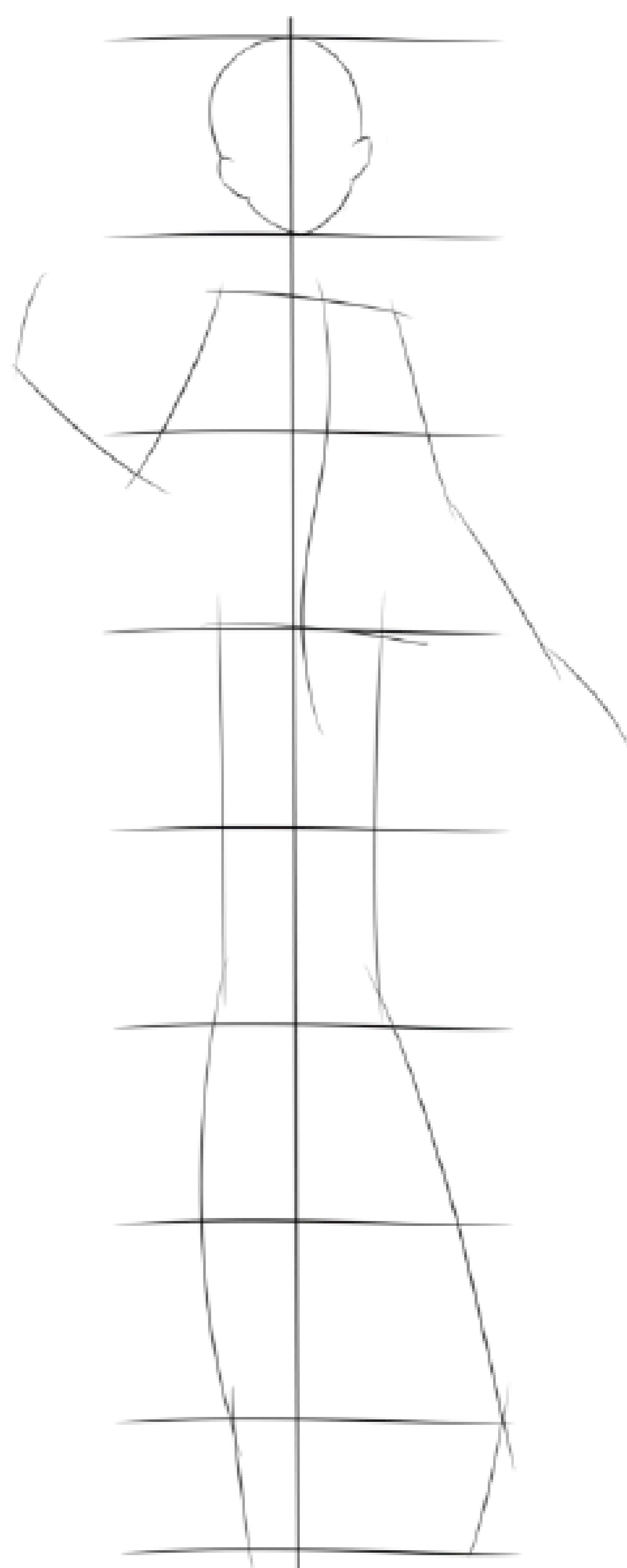
步骤 04 在颜色面板中，设置前景色为黑色。



步骤 05 新建比例图层，并将图层重命名为“草稿”，用线条绘制出人物的头部和躯干，这是一个 7.5 头身站立的人物。



步骤 06 新建四肢图层，用线条在躯干上画出四肢，通过手与脚表现出人物的动作形态。

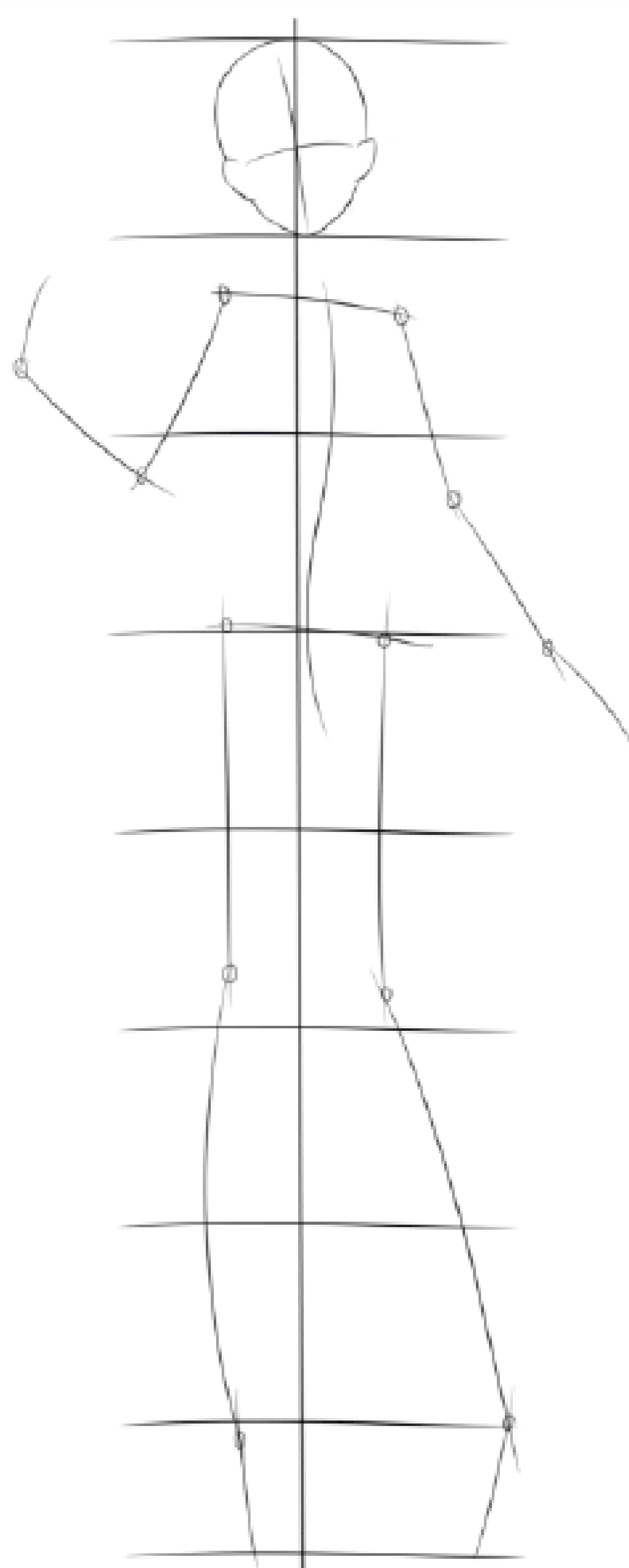


6.2.2 实战——人物关节的设定

步骤 01 大致勾勒出面部的十字线，确定五官的位置。



步骤 02 人物的关节是把握动态的关键，大致画出人物的关节。



6.2.3 实战——人物结构的设定

人体结构是一个角色的支架，角色的高矮胖瘦，包括衣服都要根据人体结构来绘制。

步骤 01 新建“身体”图层，根据之前确立的动作和关节草图，大致画出整体的结构。



步骤 02 绘制出人体细节、锁骨以及手指的动态。



6.2.4 实战——头部和衣服外形的设定

根据人体结构绘制头部衣服轮廓，比例要合适。

步骤 01 根据人物的头型，大致绘制出人物的头发，线条要自然顺畅。



步骤 02 简单勾勒出五官，确定人物的面部表情。



步骤 03 根据人体结构，设计出人物的衣服，线条可以随意一些。



步骤 04 为人物添加鞋子，使人物更加完善。



6.2.5 实战——衣服细节的添加

衣服的褶皱随着动作而产生，同时也要注意疏密安排，才能让画面有层次感。

步骤 01 继续绘制头发，增加头发的层次感，使画面更加丰富。



步骤 02 为人物的衣服添加更多的细节，绘制出胸前的蝴蝶结。



步骤 03　为人物的裙摆加上花边。



步骤 04　为人物的裙子添加褶皱，使衣服的立体感更强。



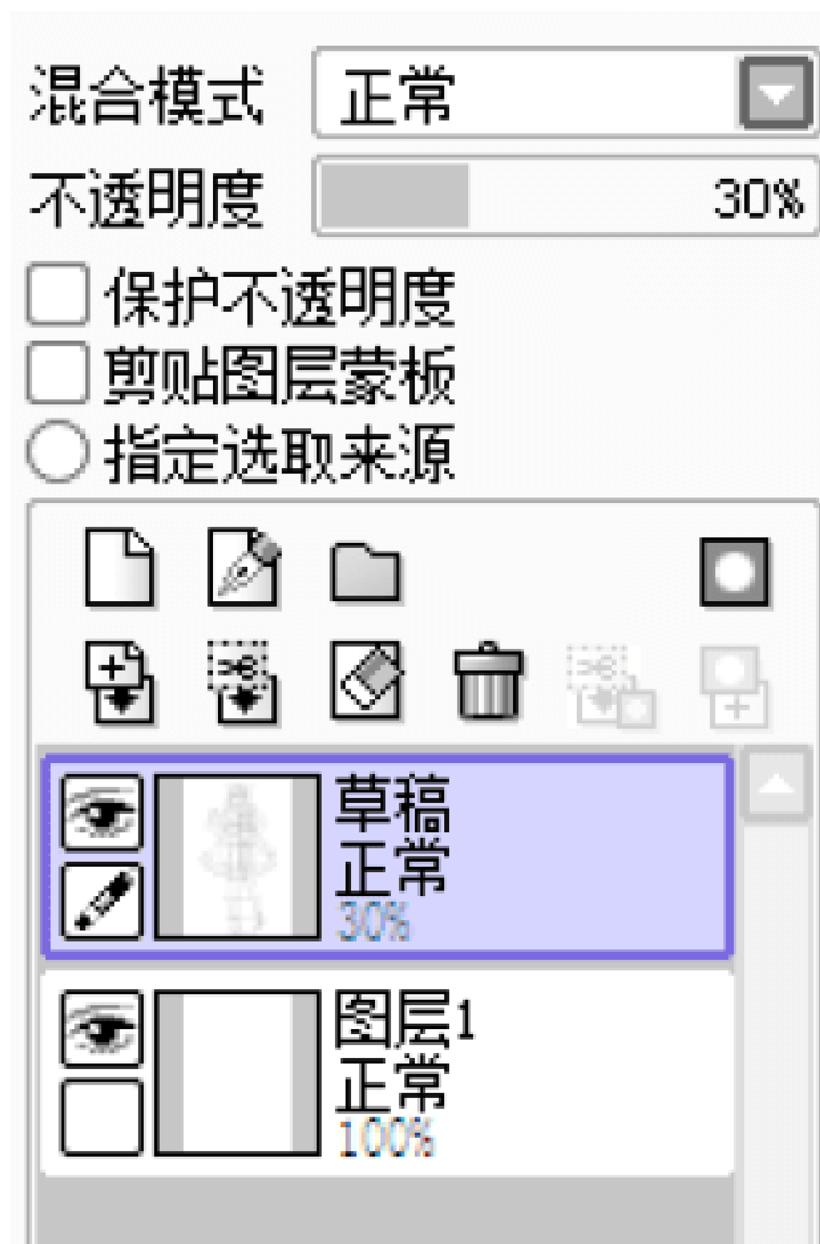
6.3　线稿草图终极完善

6.2节完成线稿草稿后，接下来整理线稿，并添加阴影，让效果更加丰富和完美。

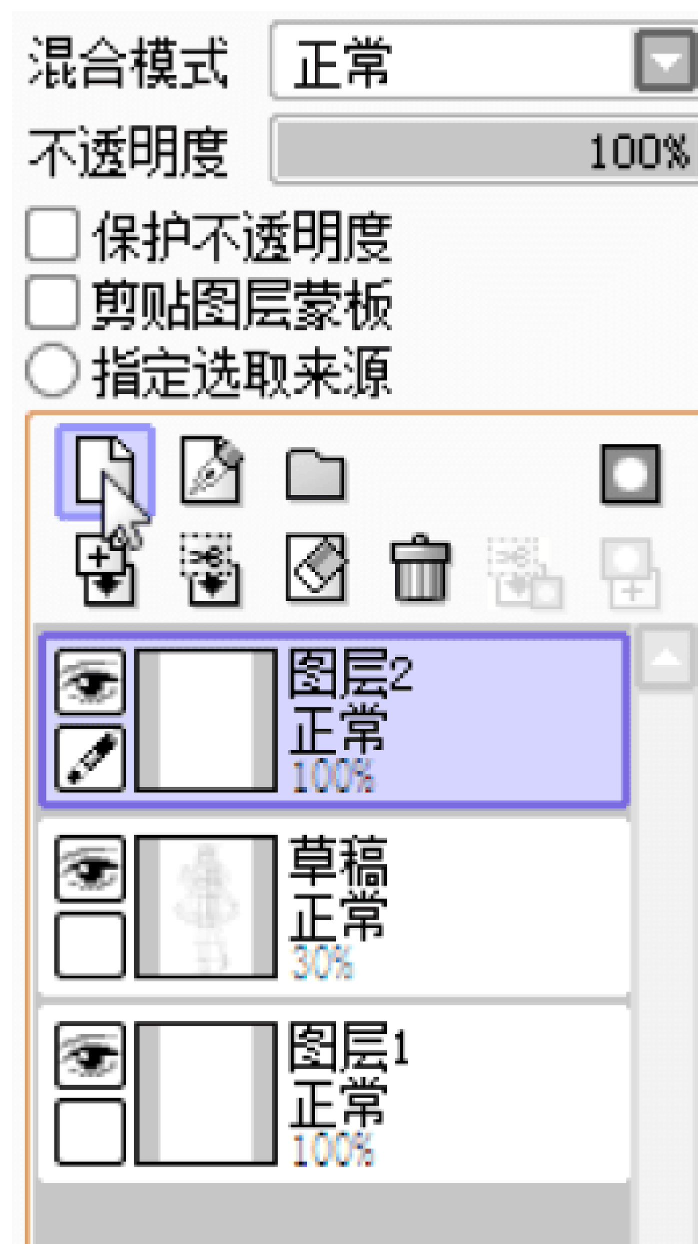
6.3.1　实战——深入刻画

在6.2节图的基础上，将多余的草图线条和辅助线擦除，再对主线条进行检查、修改和整理。

步骤 01　选择“草稿”图层，在图层面板中拖动“不透明度”右侧的滑块，设置不透明度为30%。



步骤 02　单击“新建图层”按钮，在“草稿”图层的上方新建图层。



步骤 03 降低草图的透明度后，详细地描绘出人物的线稿。



步骤 04 根据草稿，绘制出人物头发的刘海部分。



步骤 05 根据草图，绘制出人物上半身的线稿。



步骤 06 根据头发的轮廓线，绘制出人物的披肩长卷发。



步骤 07 继续绘制出人物的裙摆，注意裙摆的花边与上衣的花边之间的区别。



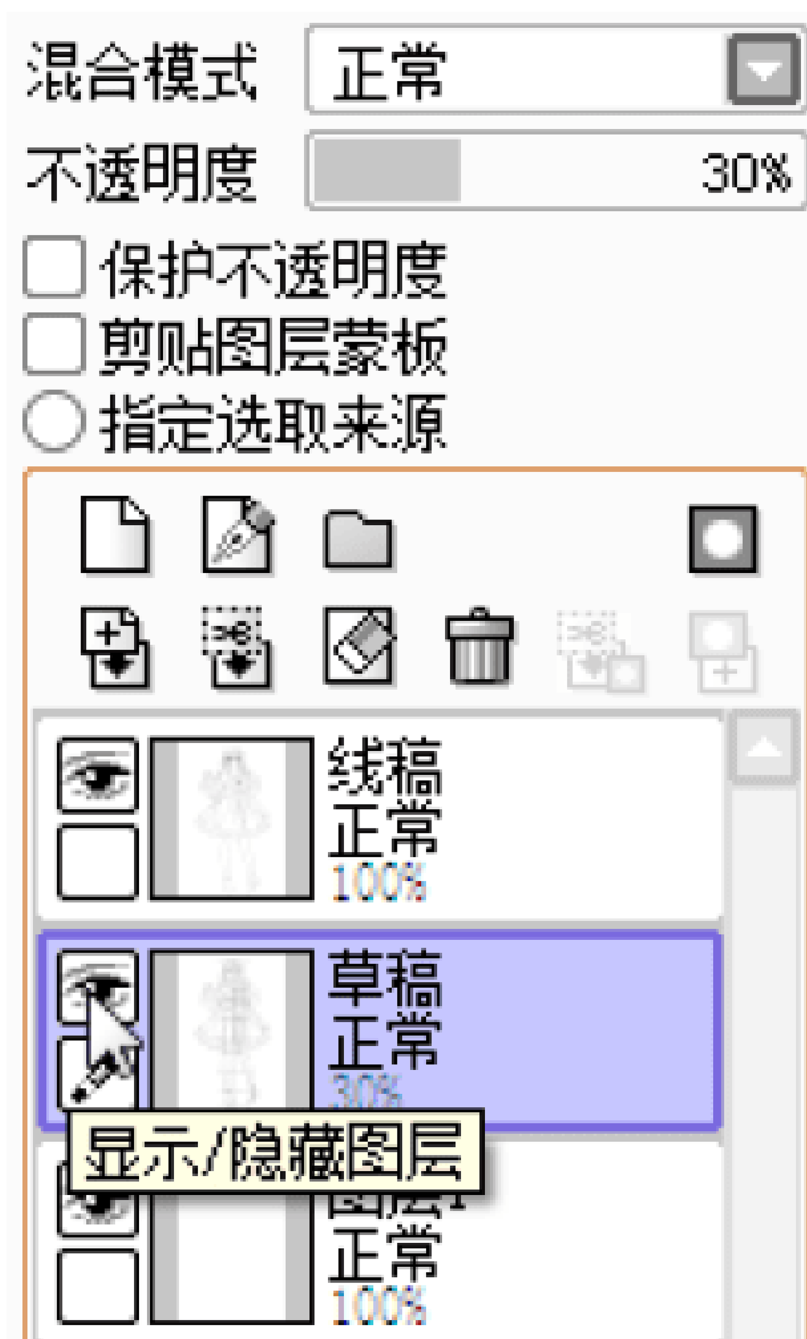
步骤 08 绘制出人物的下半身以及裙子上的褶皱，让衣裙层次更加分明。



6.3.2 实战——绘制阴影

阴影即素描中的投影，来自光源。阴影能增加一幅画的空间感、层次感，让画面变得厚重，让人物更加立体。

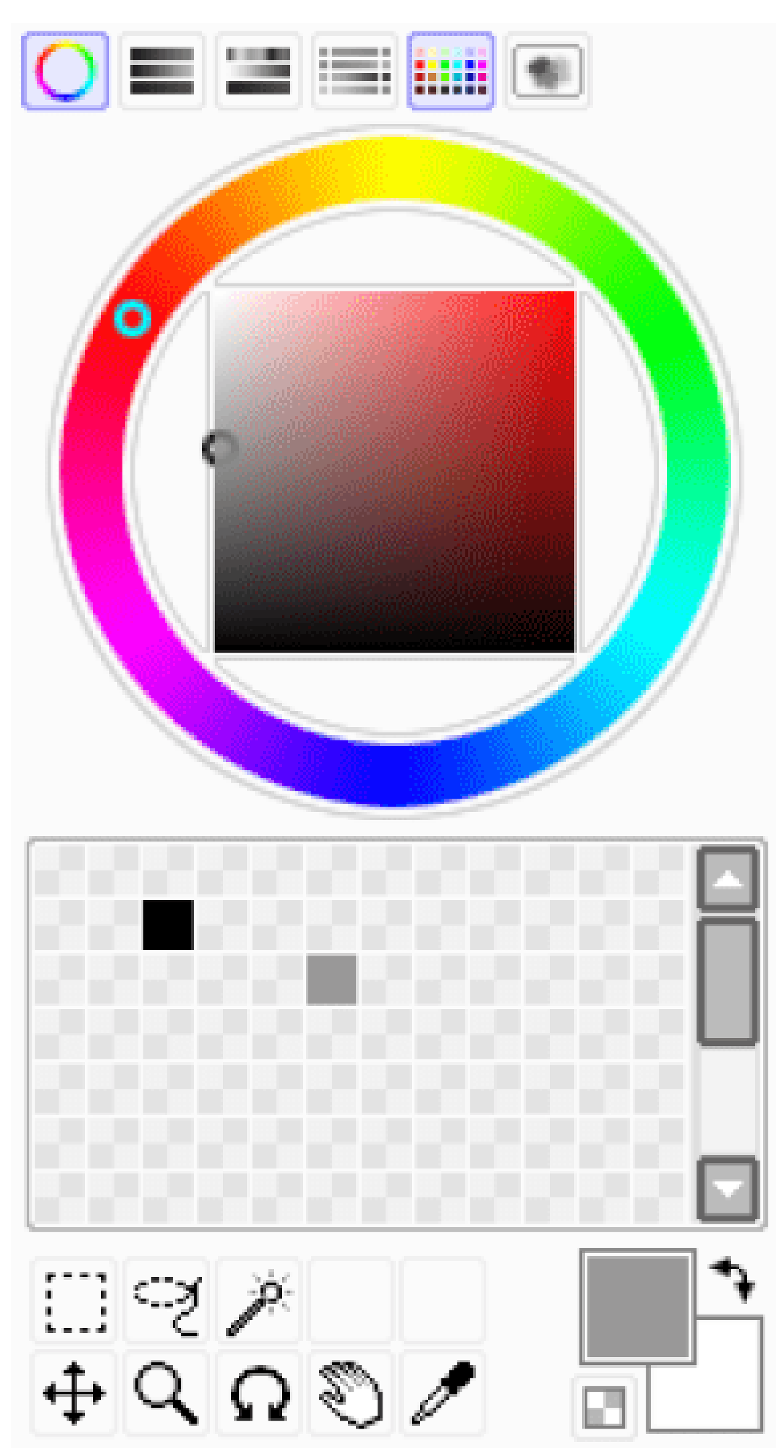
步骤 01 单击“草稿”图层中的“显示 / 隐藏图层”按钮。



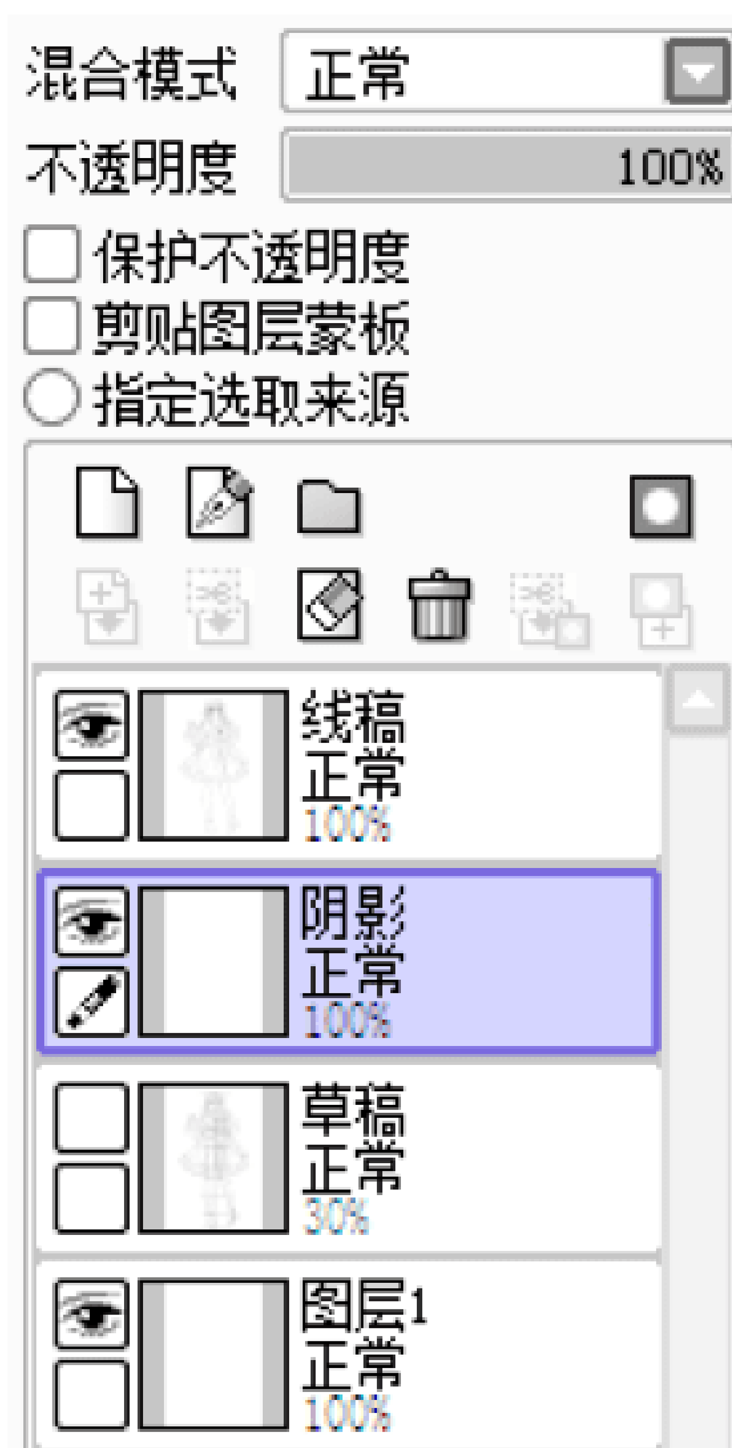
步骤 02 将草稿隐藏后，擦除多余的线条，线稿完成。



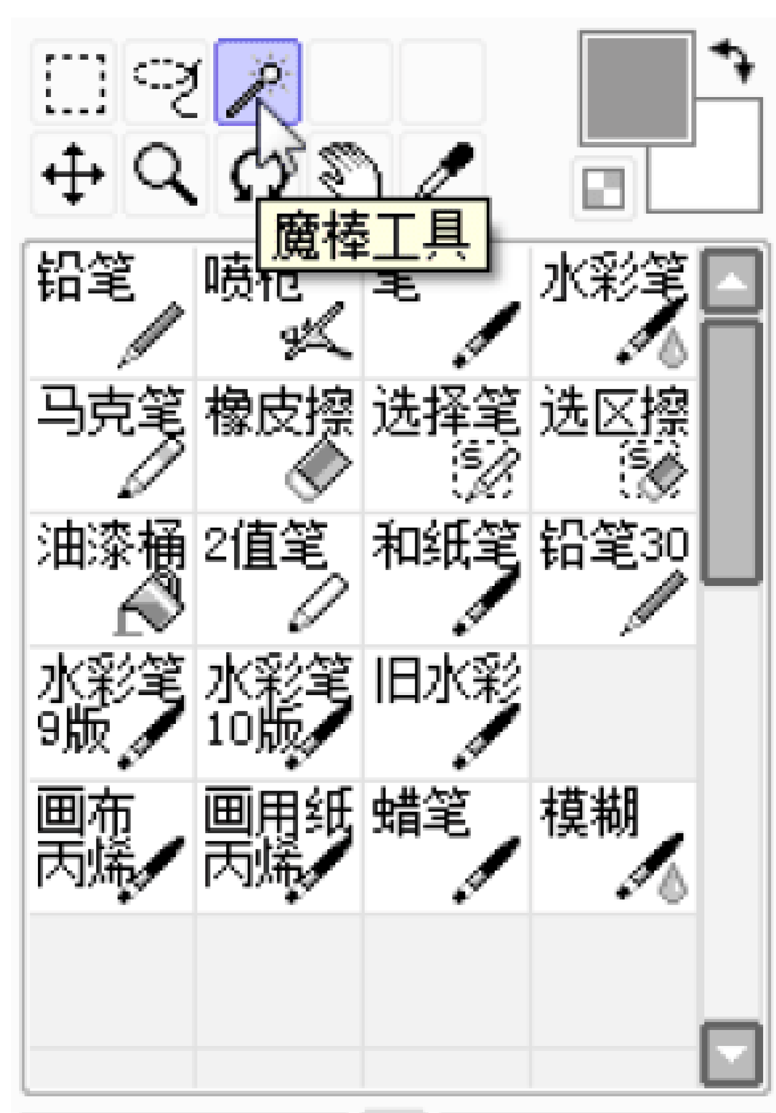
步骤 03 在颜色面板中，设置前景色为灰色。



步骤 04 在“线稿”图层的下方新建图层，并重命名为“阴影”。



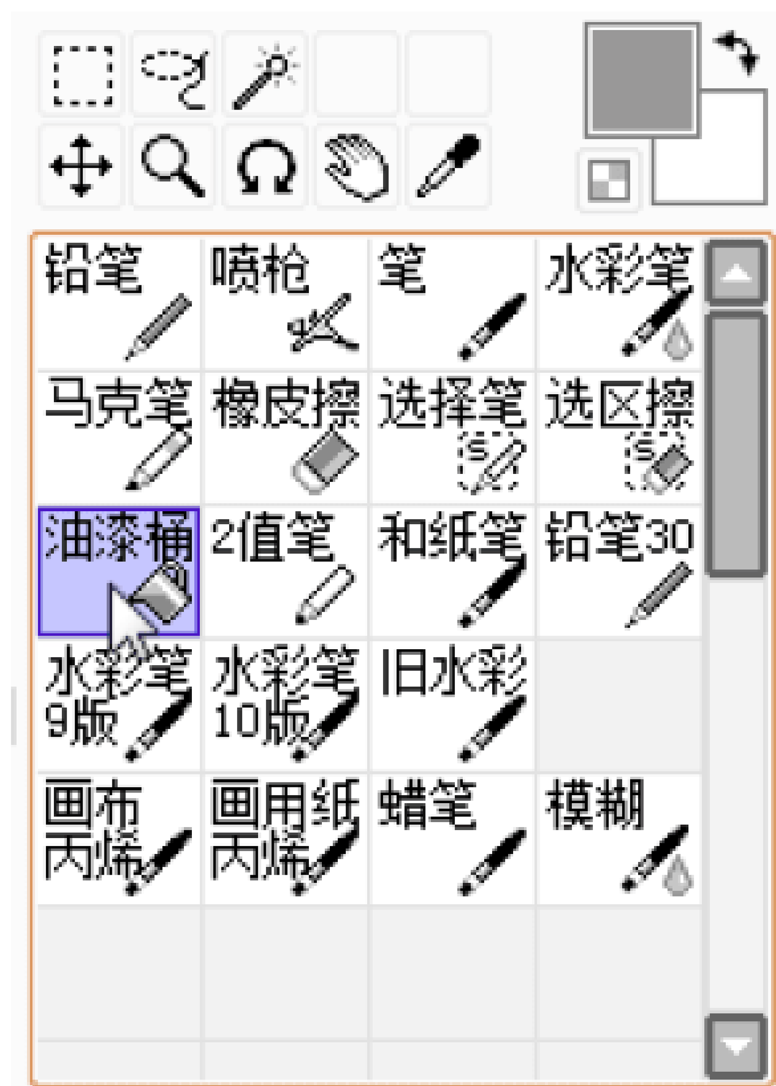
步骤 05　在工具栏中选择魔棒工具。



步骤 06　用魔棒工具选取部分头发。



步骤 07　在工具栏中选择油漆桶工具，并为头发填充颜色。



步骤 08　油漆桶工具每次只能填充一块选区，这里可以选择“图层”|“填充图层”命令一次性填充。



步骤 09　执行上述操作后，即可对选区填充颜色。



步骤 10　按快捷键 Ctrl + D 取消选区，使用铅笔工具为无法直接填充颜色的边角添加颜色。



步骤 11　使用橡皮擦工具擦出头发的受光部分。



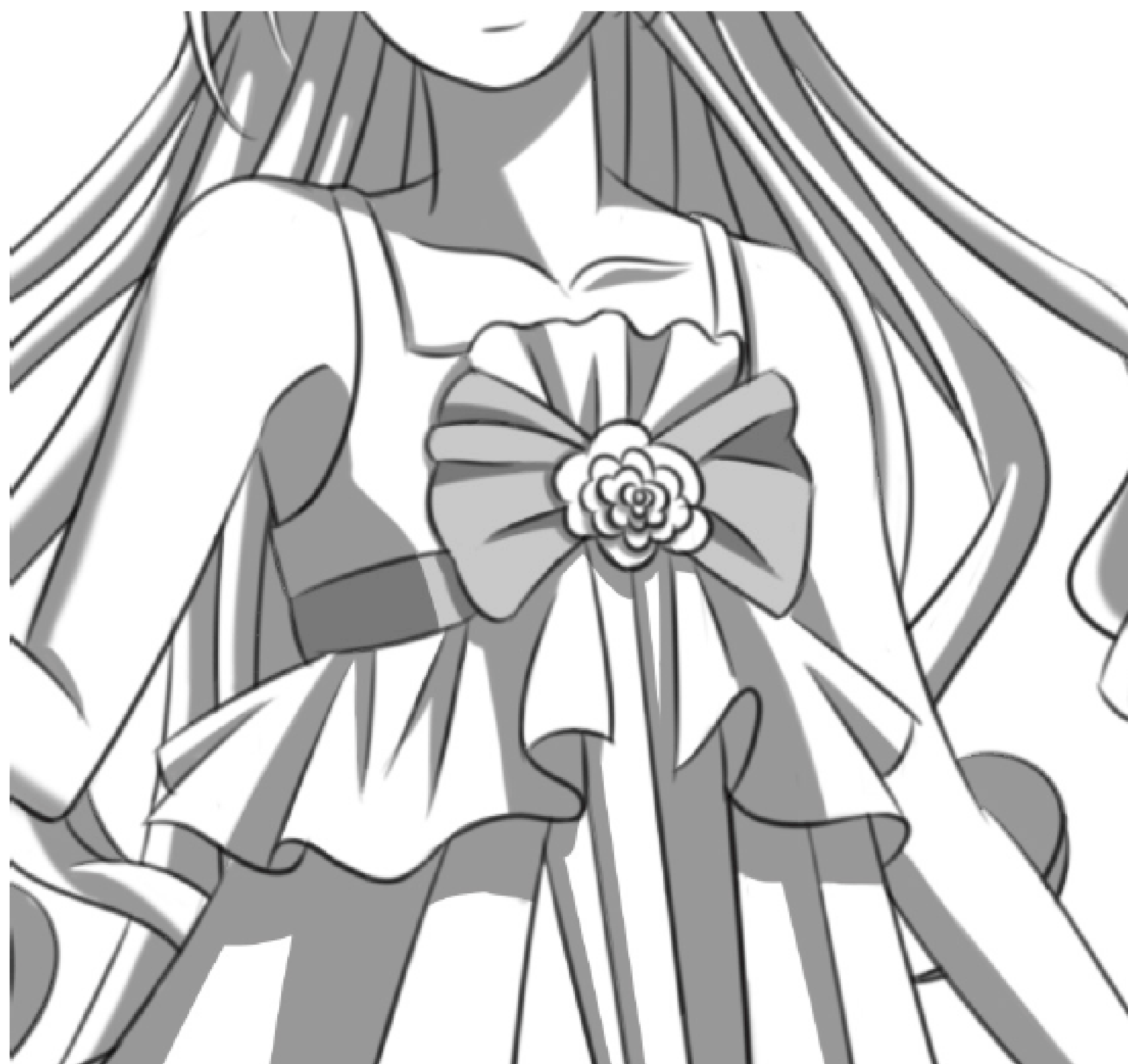
步骤 12　使用铅笔工具绘制出人物上半身的阴影。



步骤 13　继续添加人物下半身的阴影，使画面的立体感更强。



步骤 14　新建颜色图层，为人物胸前的蝴蝶结填充颜色，并将图层的混合模式设置为“正片叠底”。



6.3.3 实战——整理修饰

整理画面，最终效果图完成。这是一个有着一头卷卷的披肩长发，身穿无袖短裙，面带微笑的阳光美少女。





胸前蝴蝶结上的花有很多层，注意层与层之间的关系，以及阴影的处理。



大摆短裙的花边为简单的裙子增添了几分时尚感。

07

第 7 章　熟能生巧——绘制各种类型的美少女

学习提示

不同的角色造型、动作形态及穿着打扮可以表现出美少女的不同风采。下面详细介绍各类美少女的绘制方法。

本章重点

- 绘制 Q 版美少女
- 绘制古装美少女
- 绘制萌少女







7.1 绘制 Q 版美少女

这是一个穿着可爱又不失性感，梳着丸子头的 Q 版美少女，绘制时注意 Q 版漫画人物的身材比例。

7.1.1 实战——绘制前期

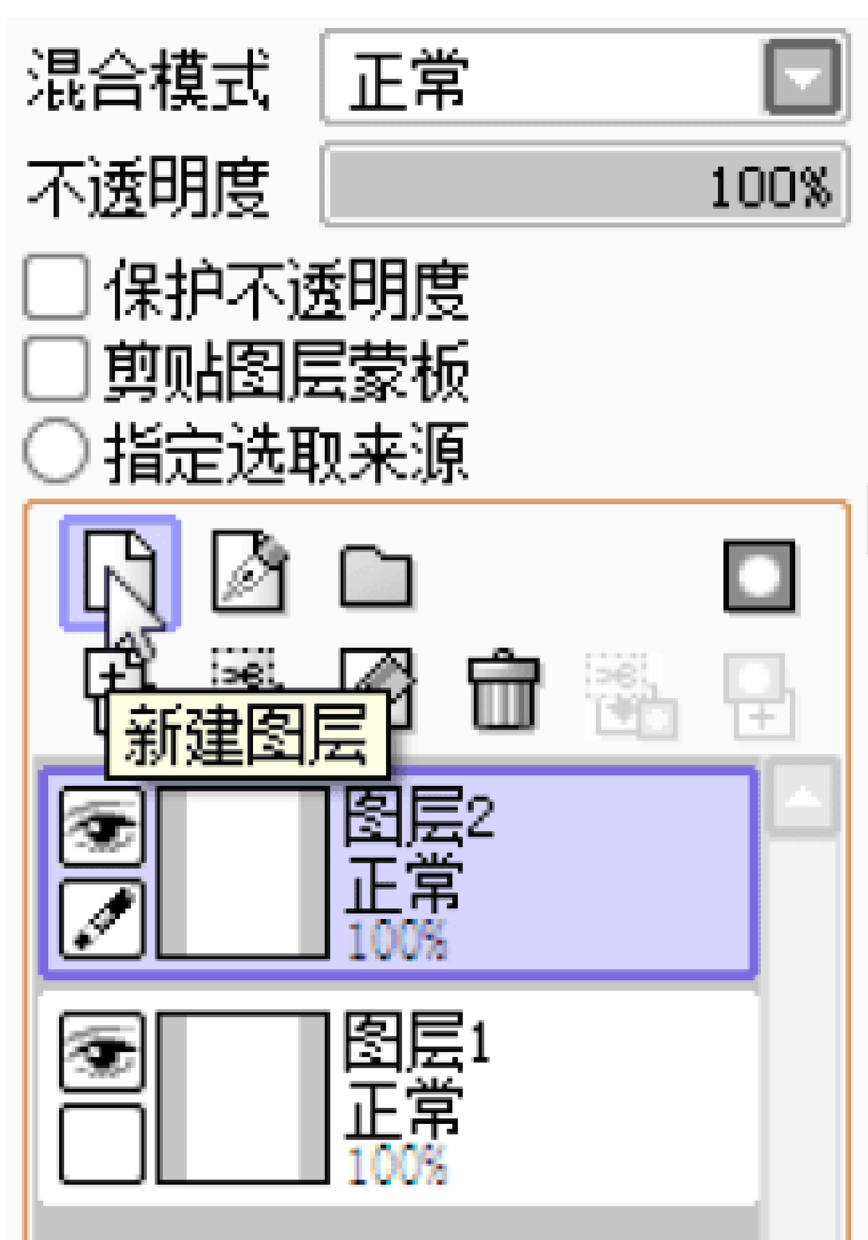
步骤 01 运行绘画软件 SAI，选择“文件”|“新建文件”命令。



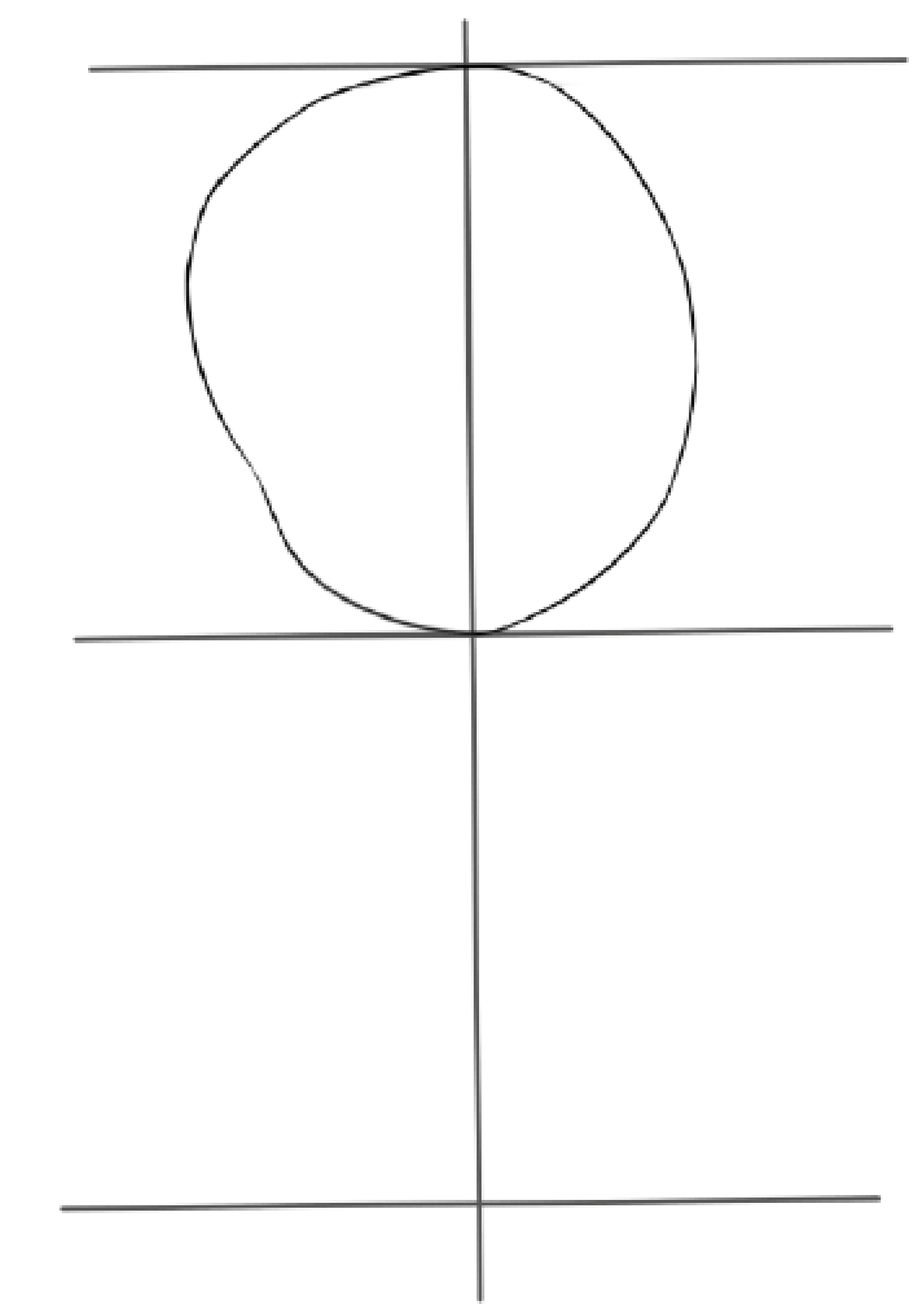
步骤 02 在弹出的“新建图像”对话框中，设置相应参数。



步骤 03 在图层面板中单击“新建图层”按钮，新建图层。在绘制漫画过程中可以多建几个图层，以方便修改。

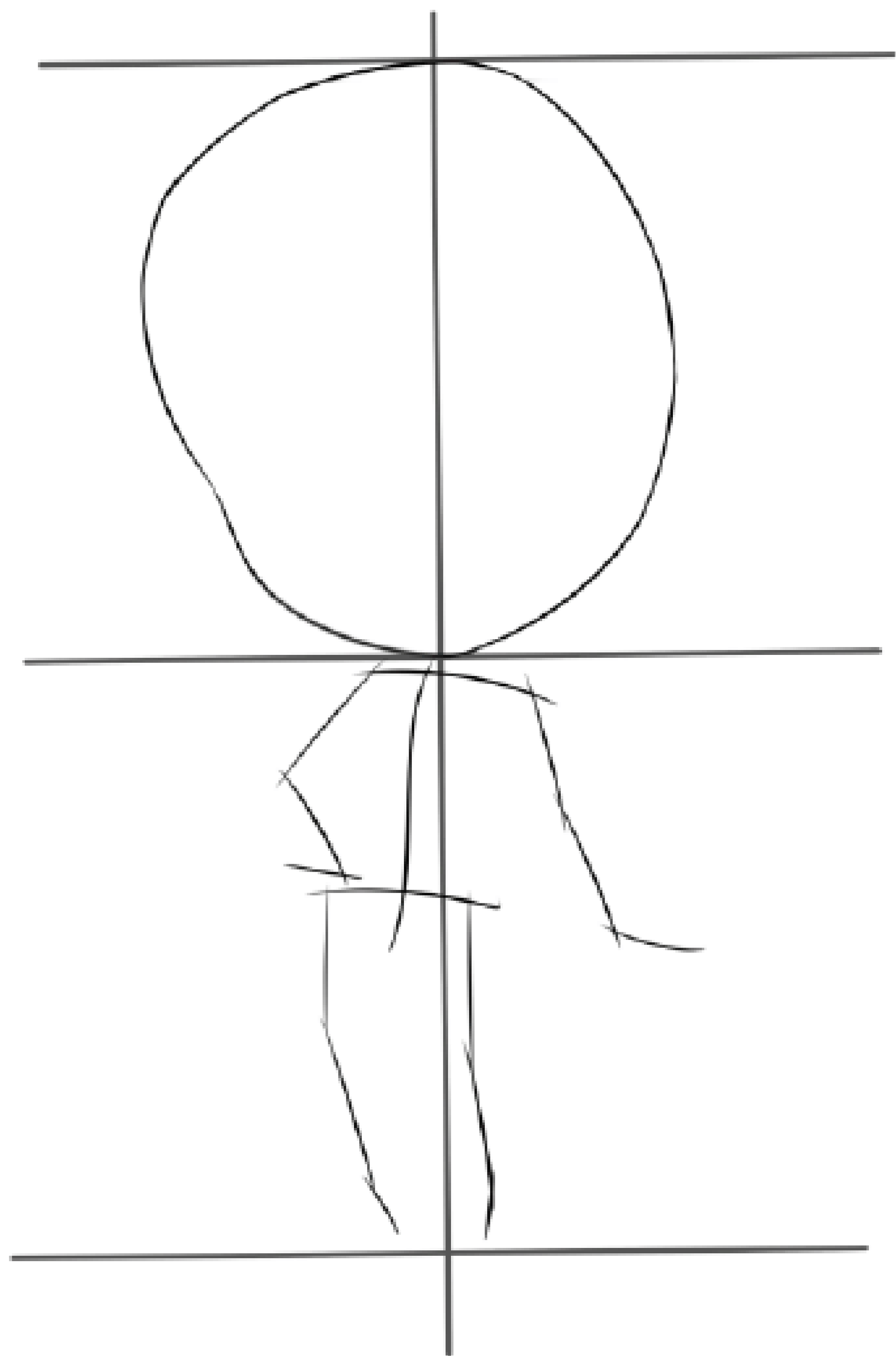


步骤 04 使用线条工具绘制出人物的头部，以及身材比例。Q 版漫画人物多为 2 个头身。

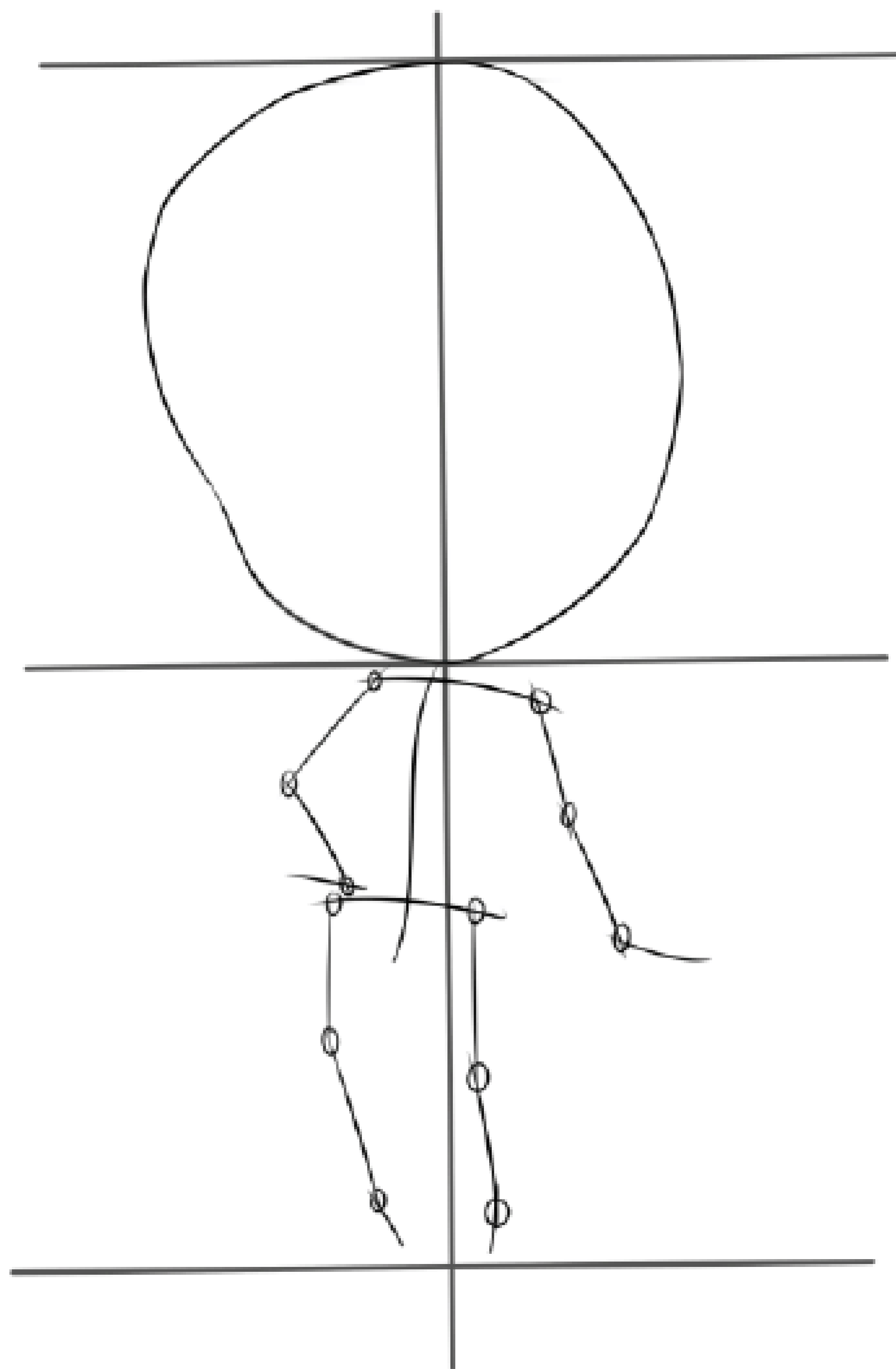


7.1.2 实战——绘制动态

步骤 01 新建四肢图层，在新建图层中使用简单的线条绘制出人物四肢的大概位置。

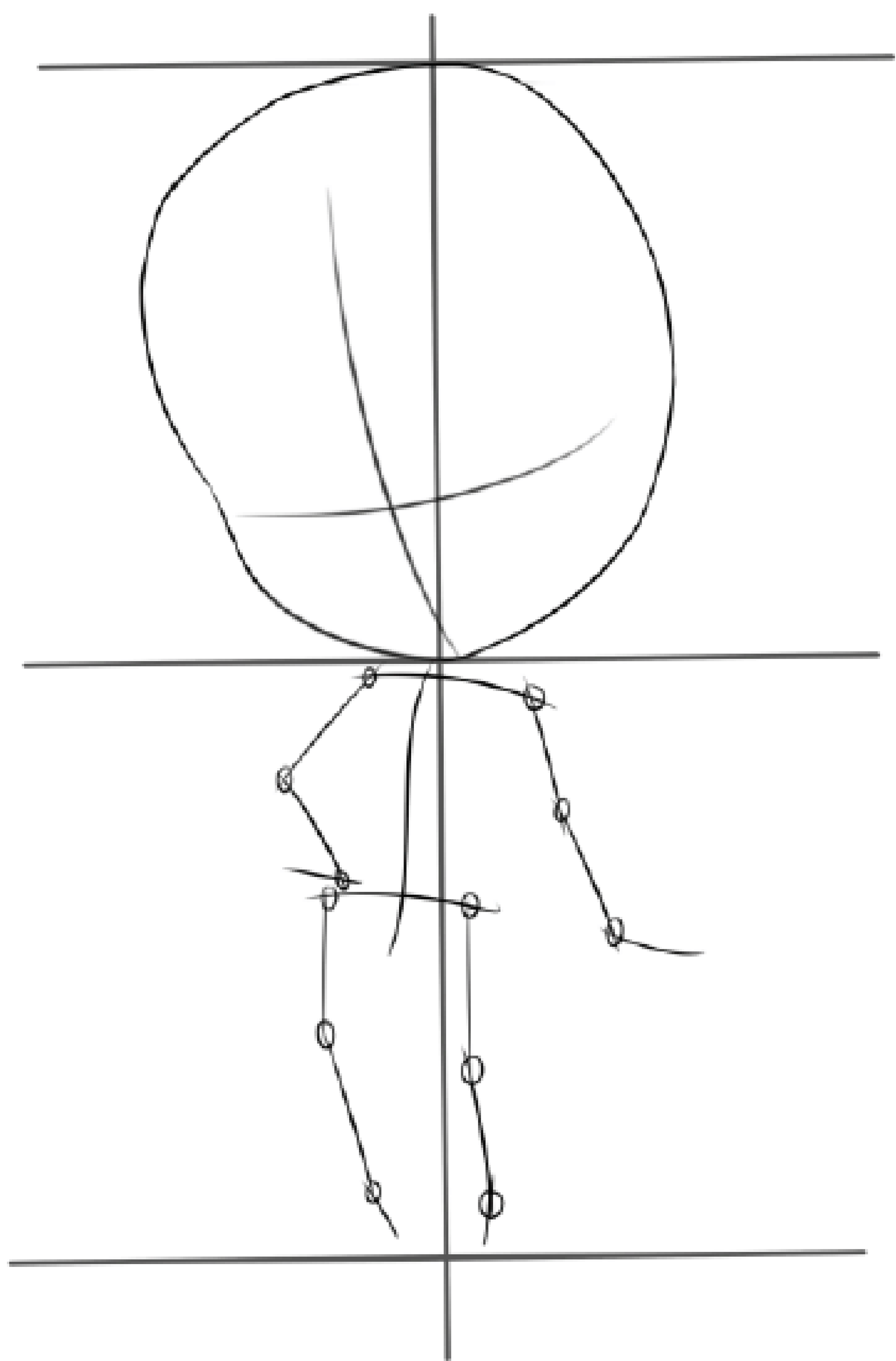


步骤 02 在人物关节的位置绘制圆圈，确定人物的动态。

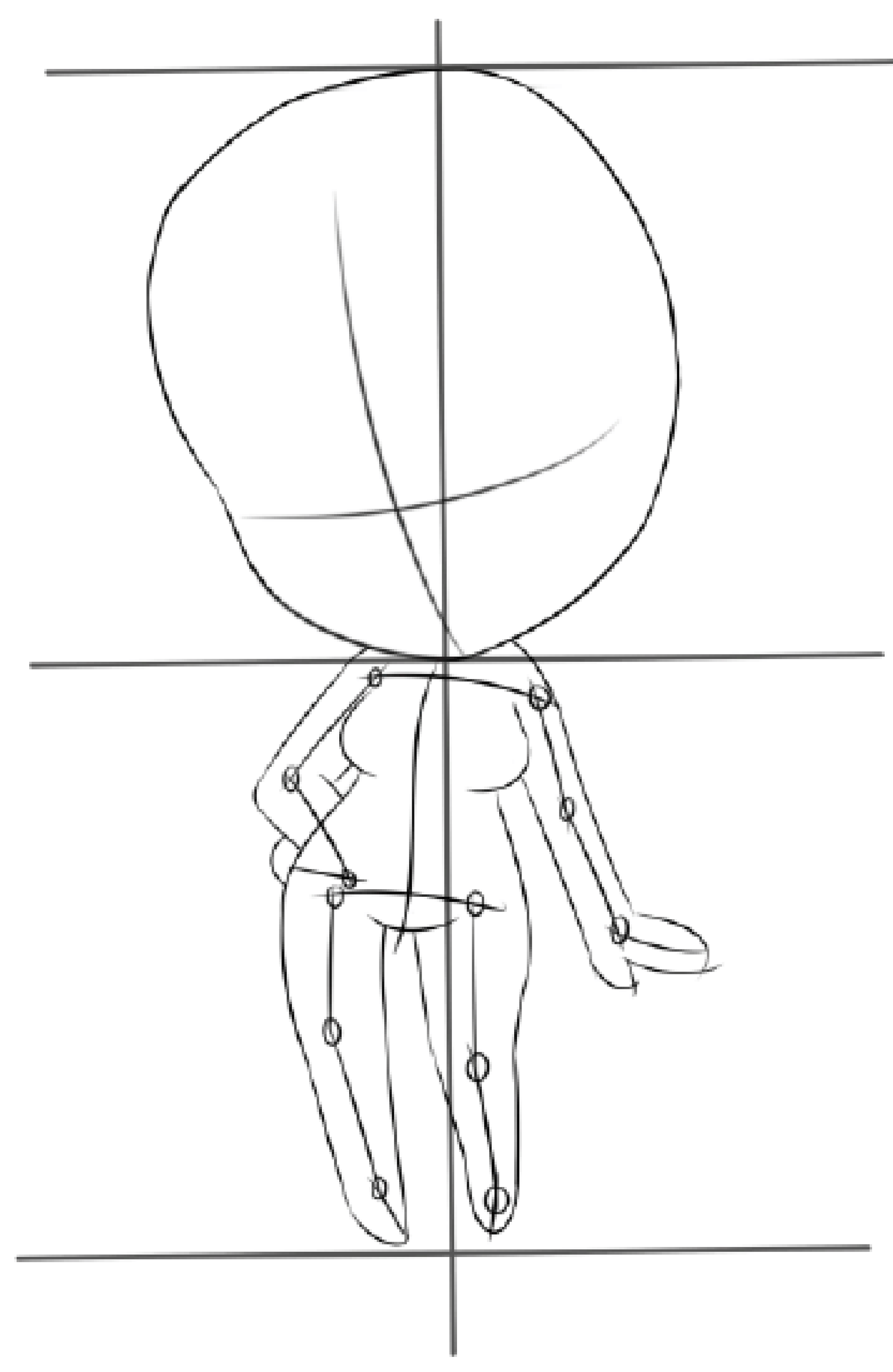


7.1.3 实战——形象设计

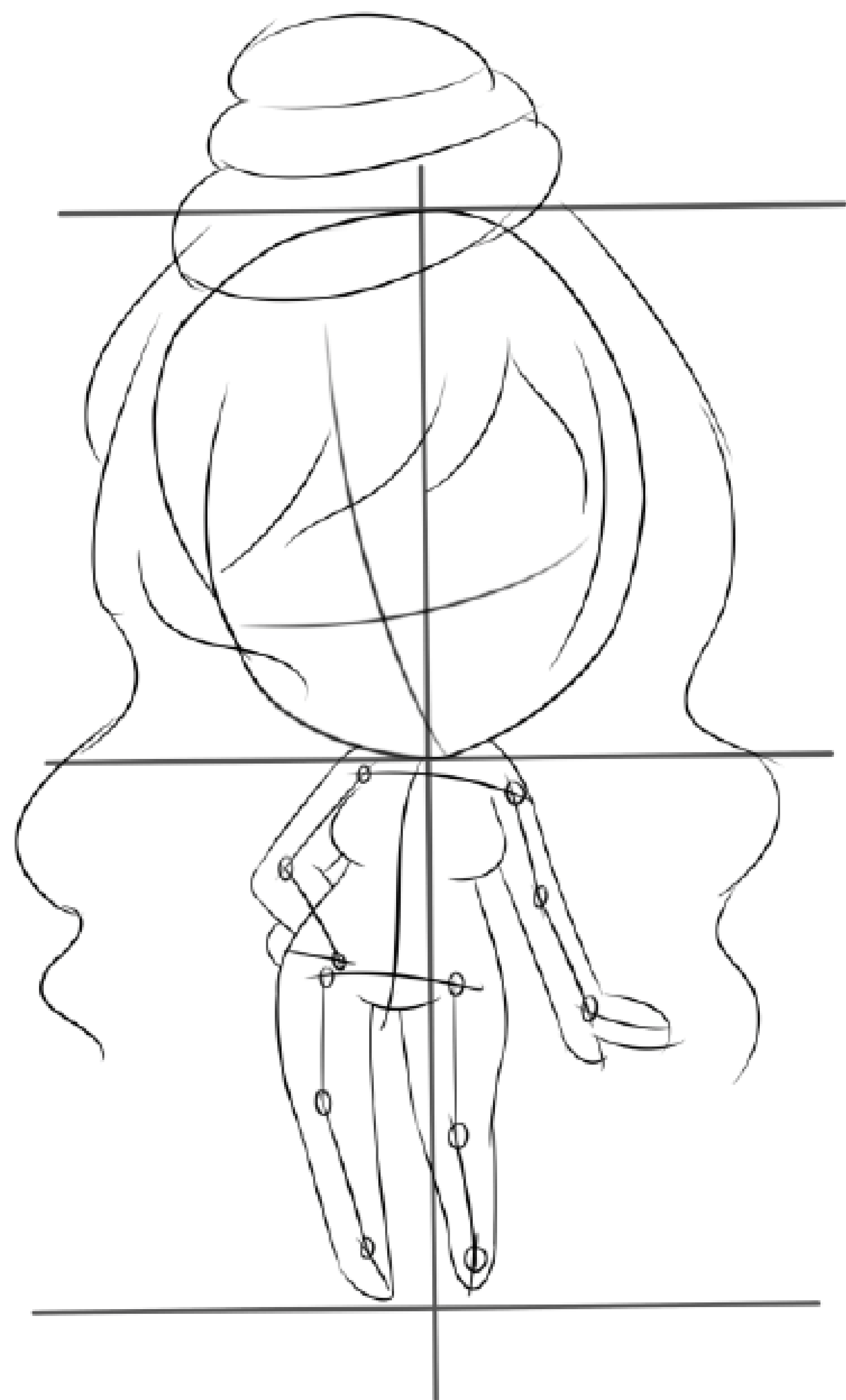
步骤 01 绘制人物面部的十字线，确定人物五官的大致位置。



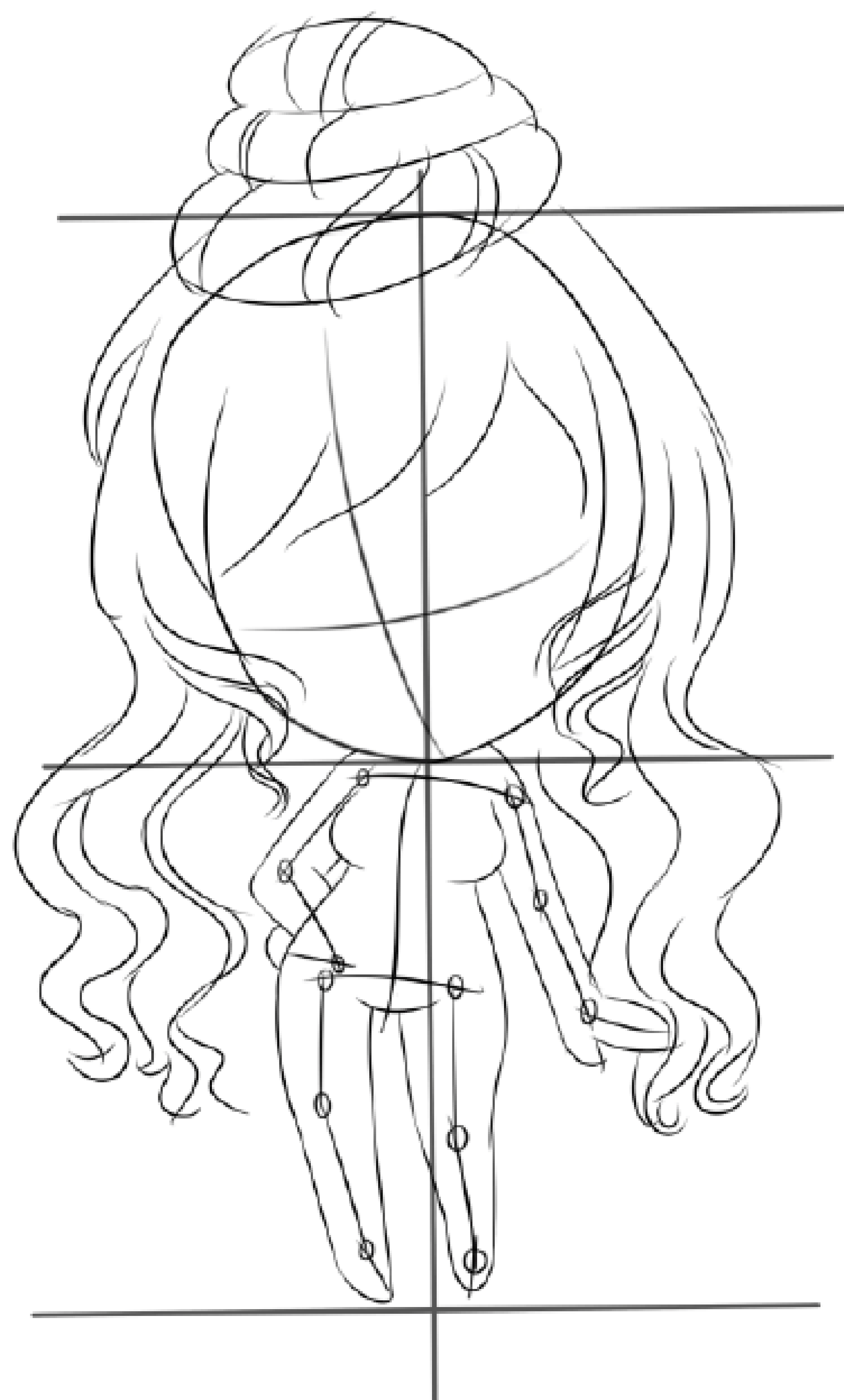
步骤 02 新建身体图层，在新建图层中根据之前确立的动作和关节草图，大致画出人物的身体结构。



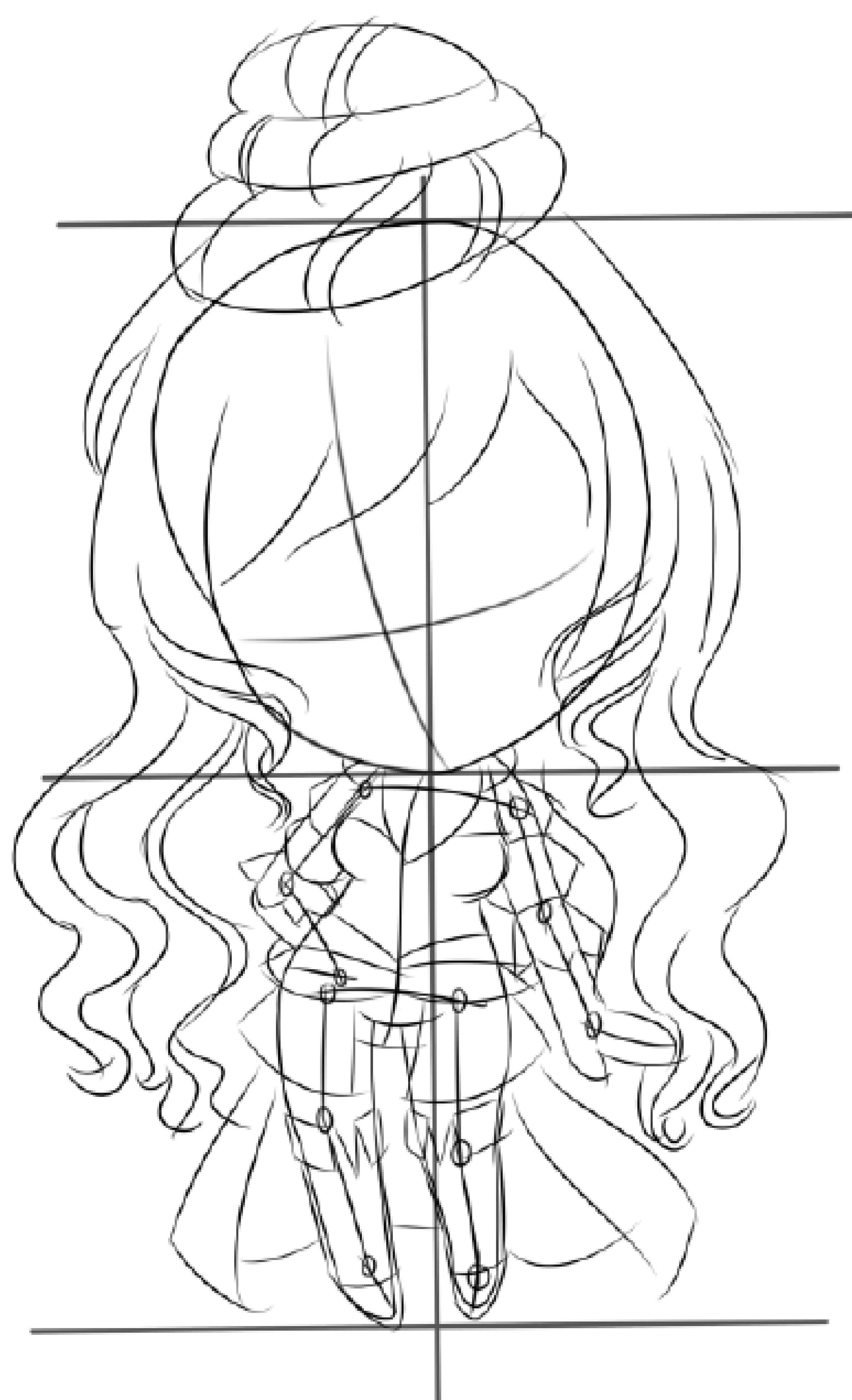
步骤 03 新建头发图层，在新建图层中大致勾勒出人物头发的外形，头顶丸子帽，披肩长卷发。



步骤 04 新建衣服图层，在新建图层中为头发添加更多的细节，使头发的层次感更强。



步骤 05 根据人物的外形轮廓设计人物的衣服，绘制出衣服的基本轮廓。



步骤 06 新建五官图层，在新建图层中根据面部十字线，为人物添加五官，绘制出大概位置。



步骤 07　新建发饰图层，在新建图层中为人物的头发添加发饰。

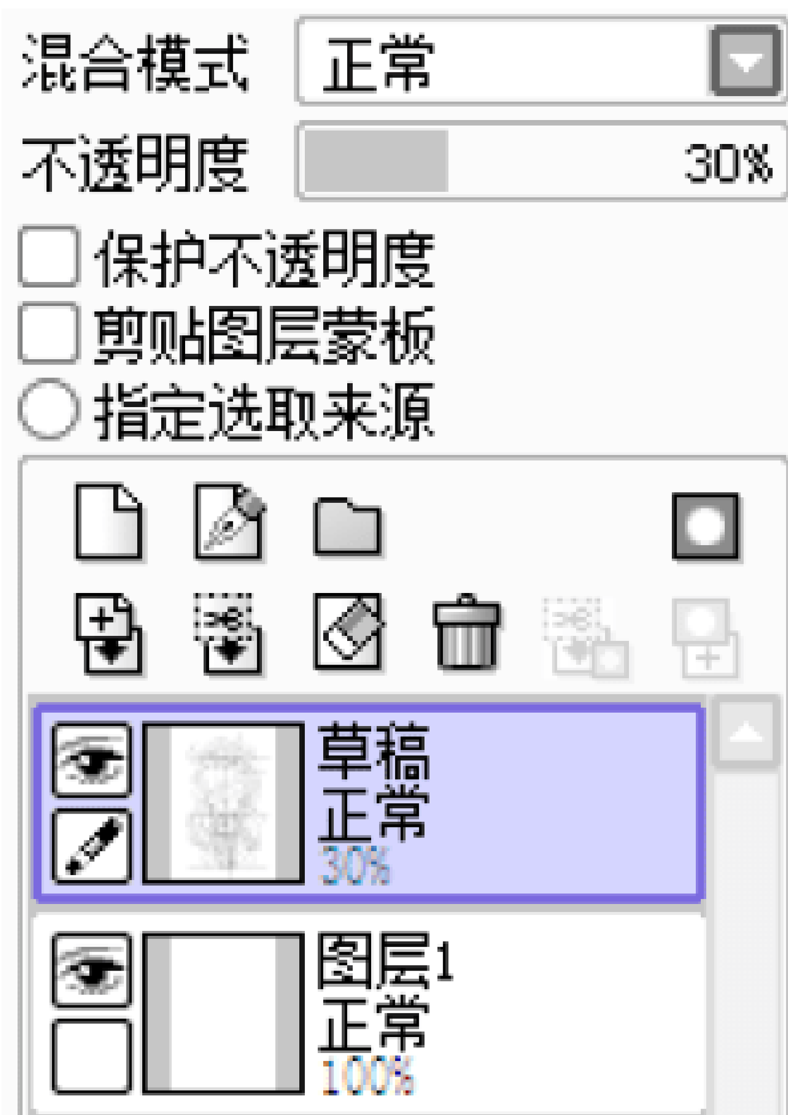


步骤 08　新建褶皱图层，在新建图层中为人物的衣服添加褶皱及花纹。

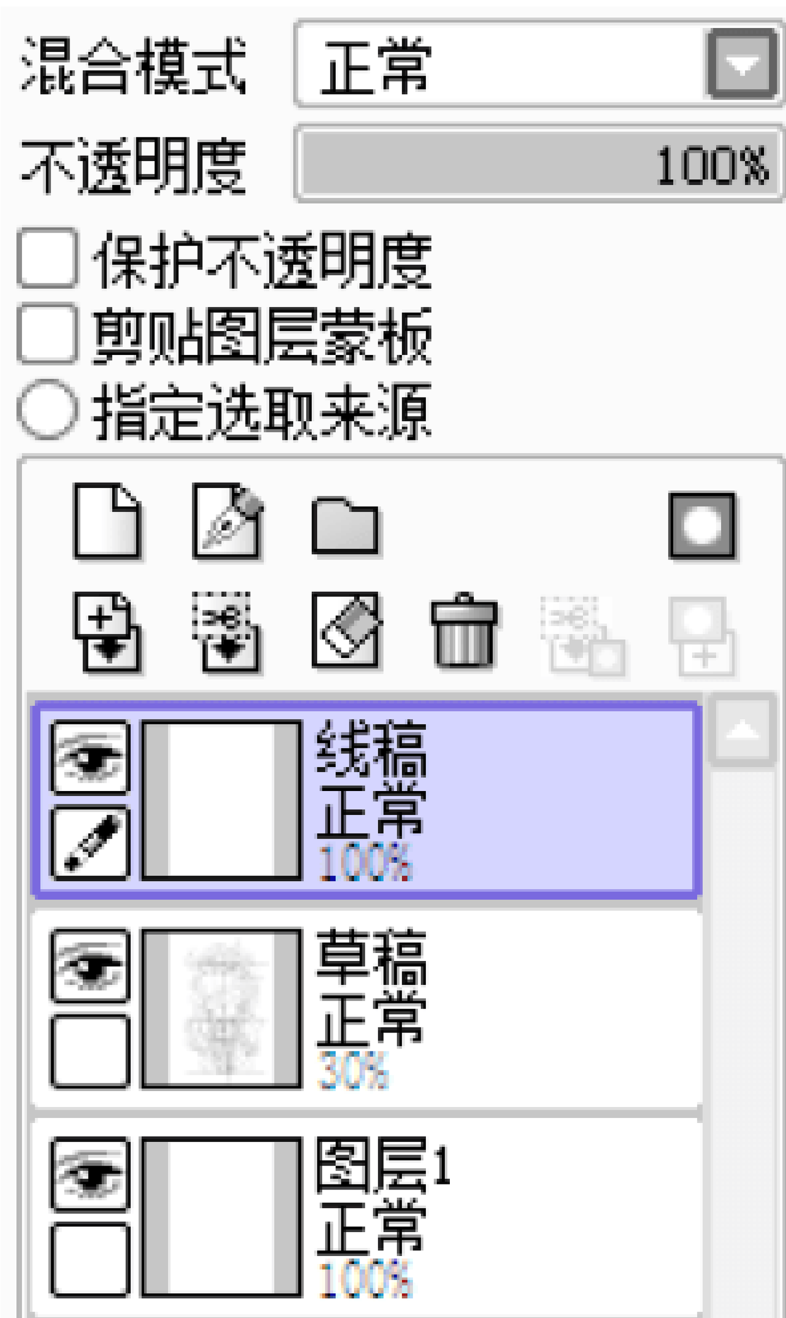


7.1.4　实战——描绘线稿

步骤 01　将前面绘制的所有图层合拼，并重命名为“草稿”，将不透明度设置为30%。



步骤 02　在“草稿”图层的上方新建图层，并重命名为“线稿”。



步骤 03 根据草图描绘线稿，使用干净的线条从人物脸部开始绘制。



步骤 04 根据头发的轮廓线，绘制人物的头发。



步骤 05 新建一个层，绘制人物服饰和身体部分。分图层绘制可以更方便修改。



步骤 06 新建头发图层，绘制出人物披肩的长卷发。



步骤 07　添加更多的细节，例如胸前的小花、鞋带等。

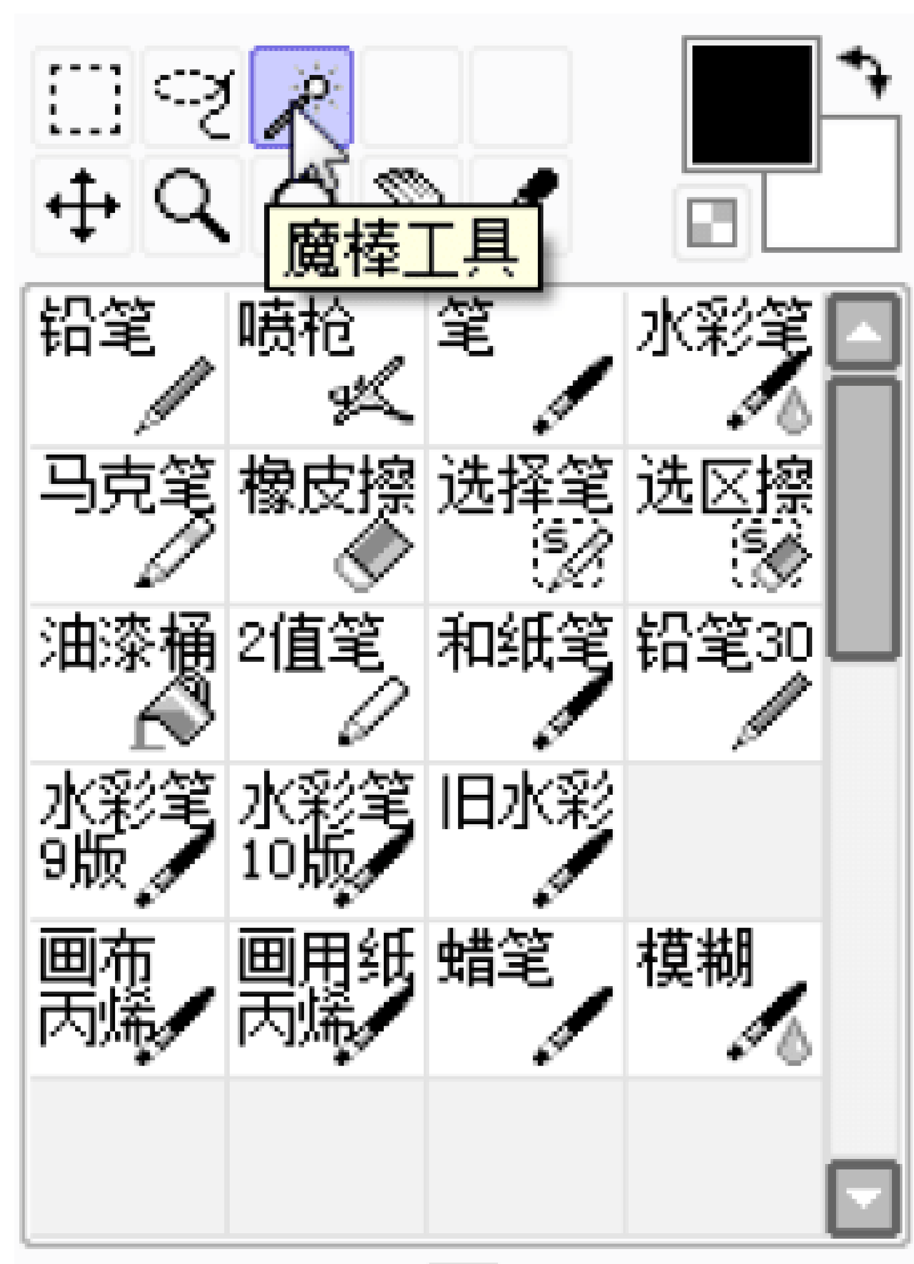


步骤 08　单击“显示/隐藏图层”按钮，将“草稿”图层隐藏。



7.1.5 实战——完善画面

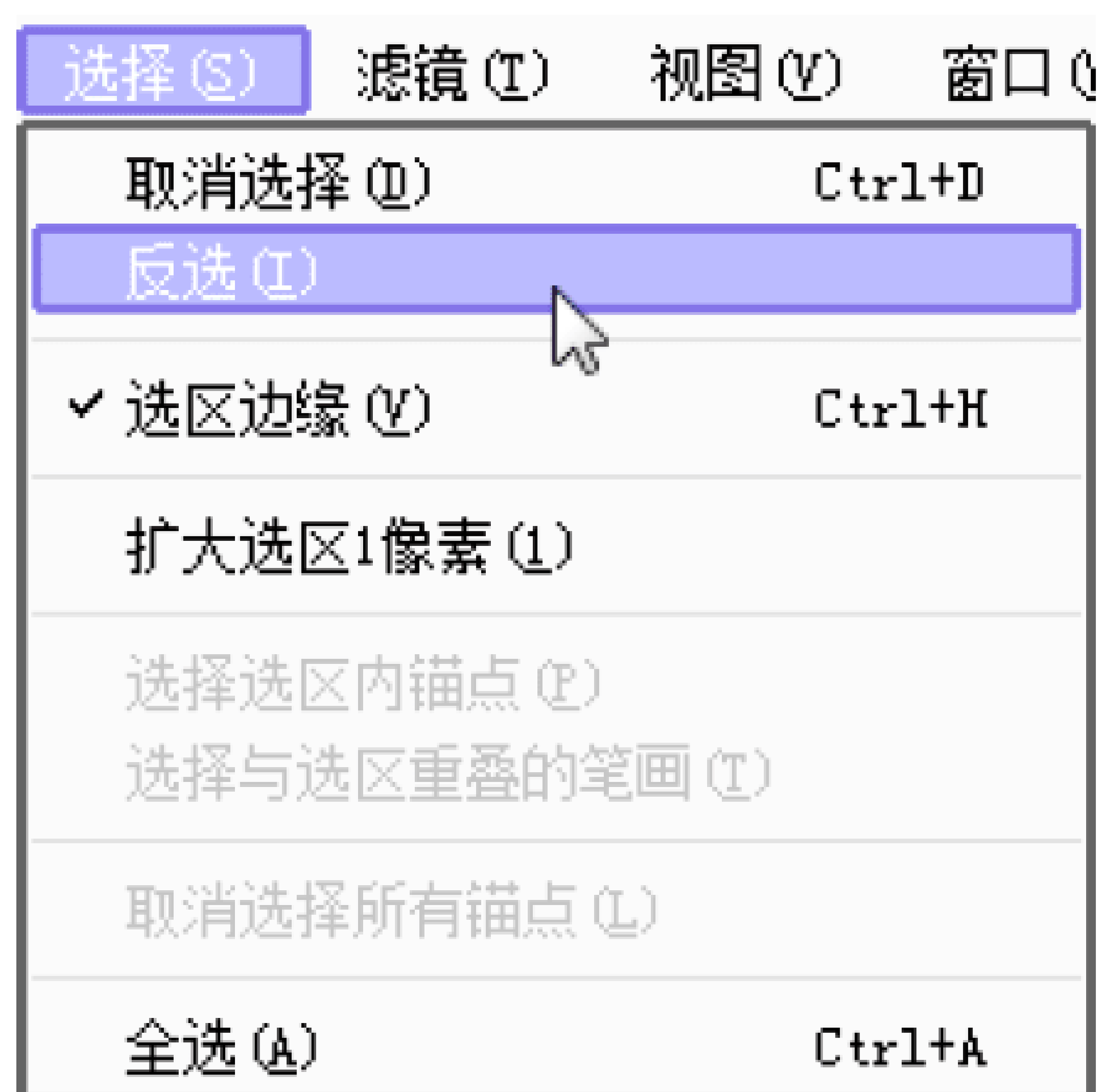
步骤 01　在工具面板中选择魔棒工具。



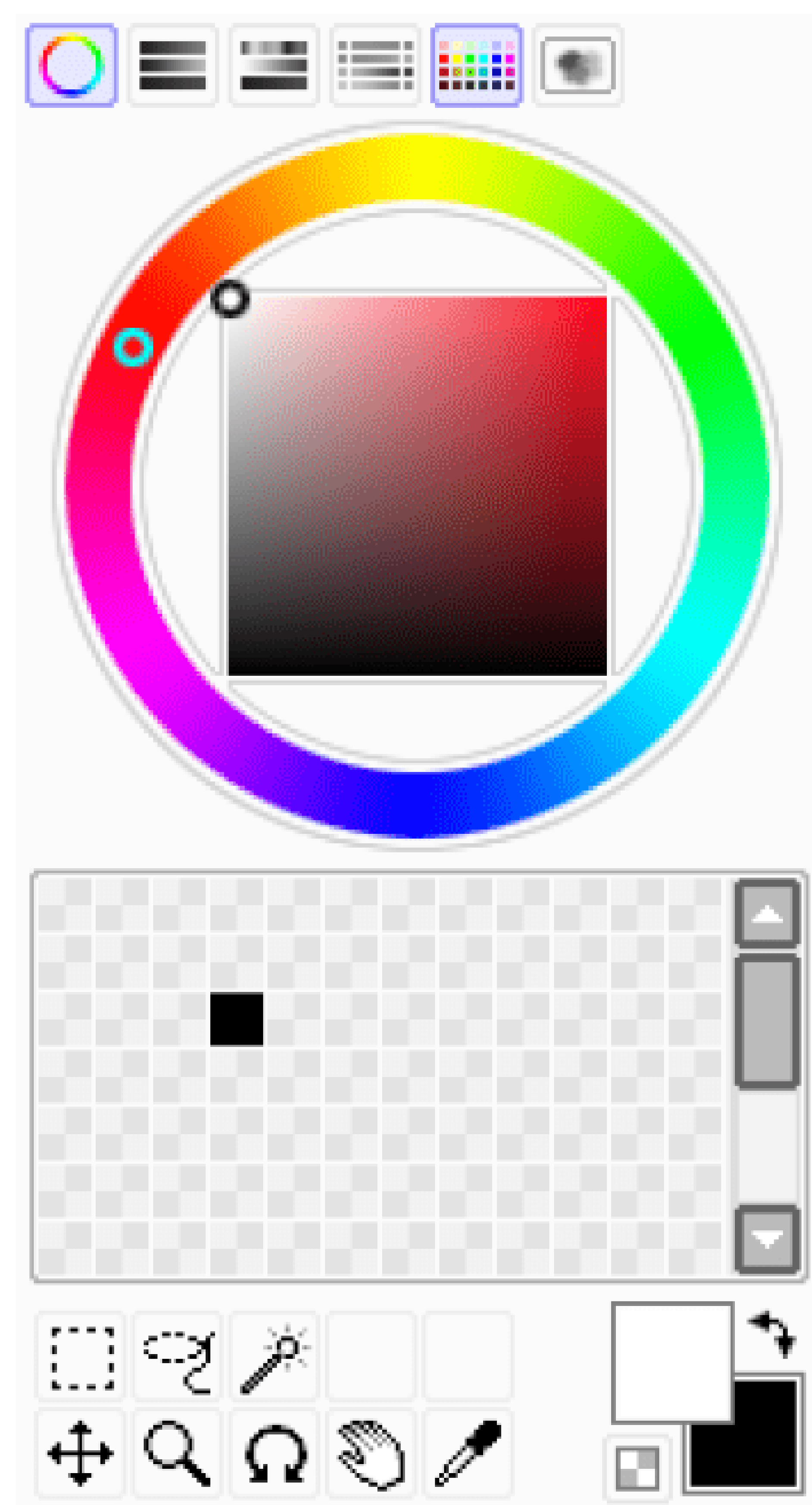
步骤 02　在主视窗中没有线稿的位置建立选区。



步骤 03　选择“选择”|“反选”命令。



步骤 04　新建底色图层，在颜色面板中设置前景色为白色。



步骤 05　选择油漆桶工具，对选区进行填色，按快捷键 Ctrl + D 取消选区。



步骤 06　选择填充图层，在图层面板中选中“保护不透明度”复选框，这样能让图层中不想上色的地方无法上色。



步骤 07 新建阴影图层，给头部添加阴影，注意因光线被头发挡住而留住脸上的阴影。



步骤 08 绘制人物头上发饰的阴影，使其立体感更强。



步骤 09 新建身体阴影图层，绘制出人物身体以及衣服的阴影。



步骤 10 继续绘制人物披肩长卷发的阴影。



步骤 11　整理画面，最终效果图完成。这是一个身着可爱的灯笼袖上衣。性感超短裙，头顶丸子帽，别着花朵发卡的 Q 版美少女。



在绘制完成的基础上，为眼睛添加反光，选择前景色为白色，使用铅笔工具在反光的位置绘制色块，并将透明度降低。

7.2 绘制古装美少女

本节将介绍如何绘制古装美少女，这是一个身着古装长裙，外加长款无袖外套，头系精致发带的冷漠美少女。

7.2.1 实战——绘制动态

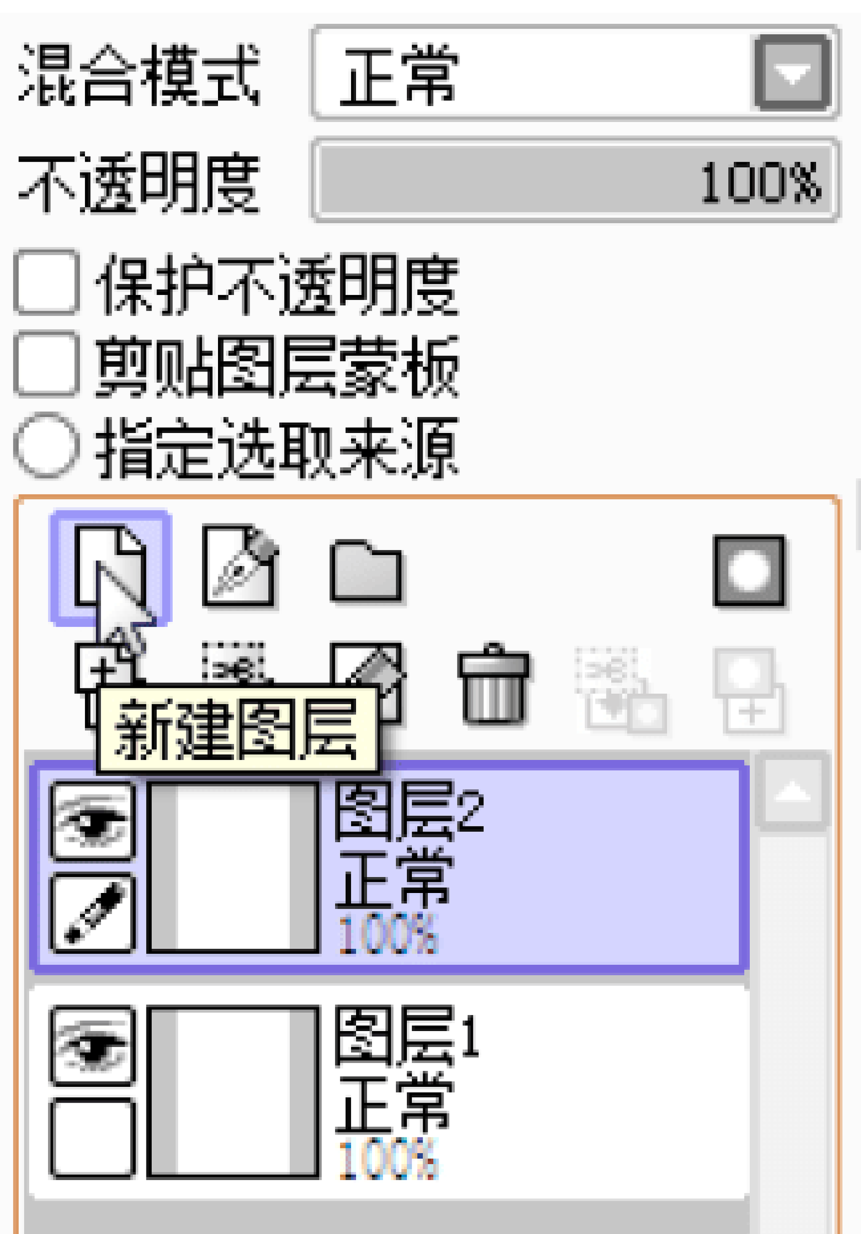
步骤 01 运行绘画软件 SAI，选择“文件”|“新建文件”命令。



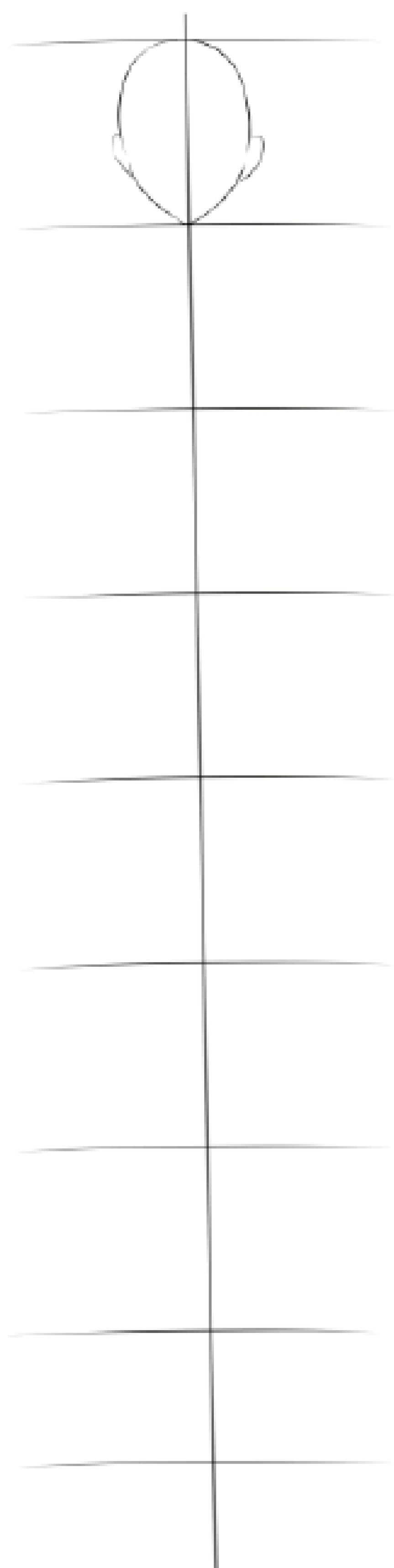
步骤 02 在弹出的“新建图像”对话框中，设置相应参数。



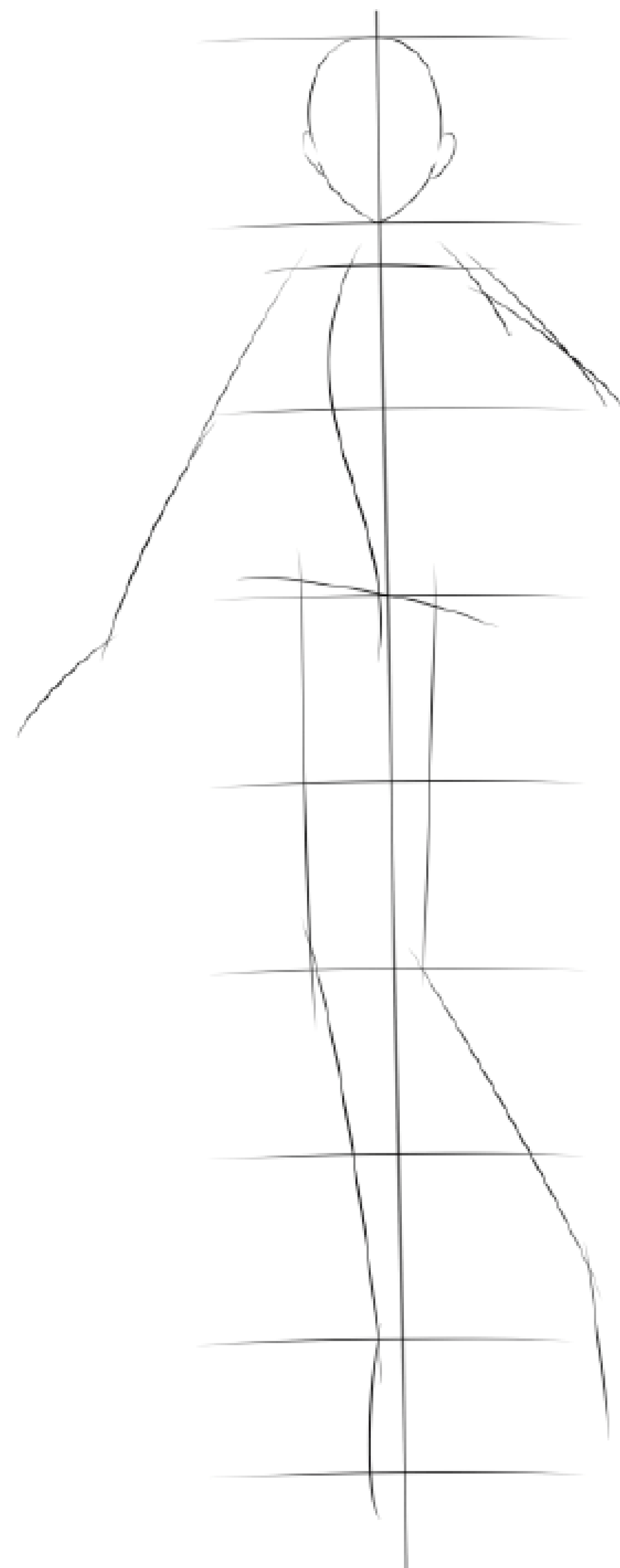
步骤 03 在图层面板中单击“新建图层”按钮，新建图层。在绘制漫画的过程中可以多建几个图层，这样方便修改。



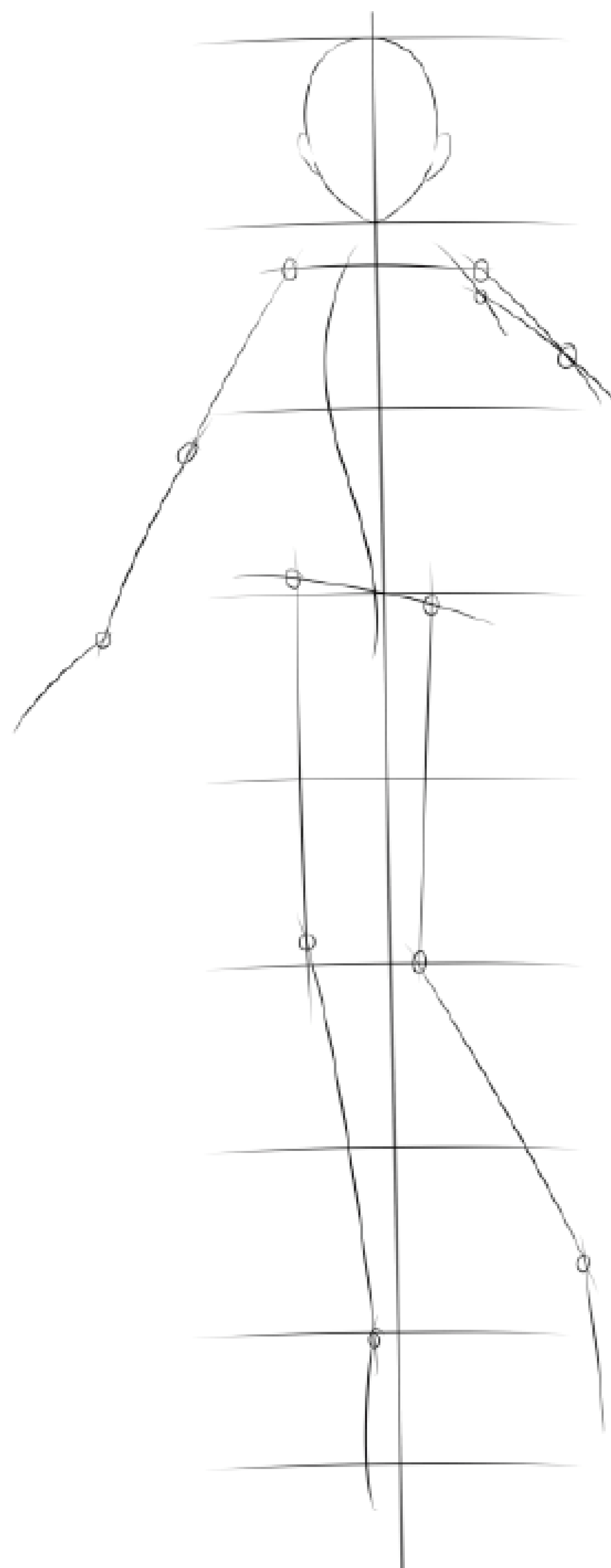
步骤 04 使用线条工具绘制出人物的头部，人物的姿势是站姿，身材比例为 7.5 头身。



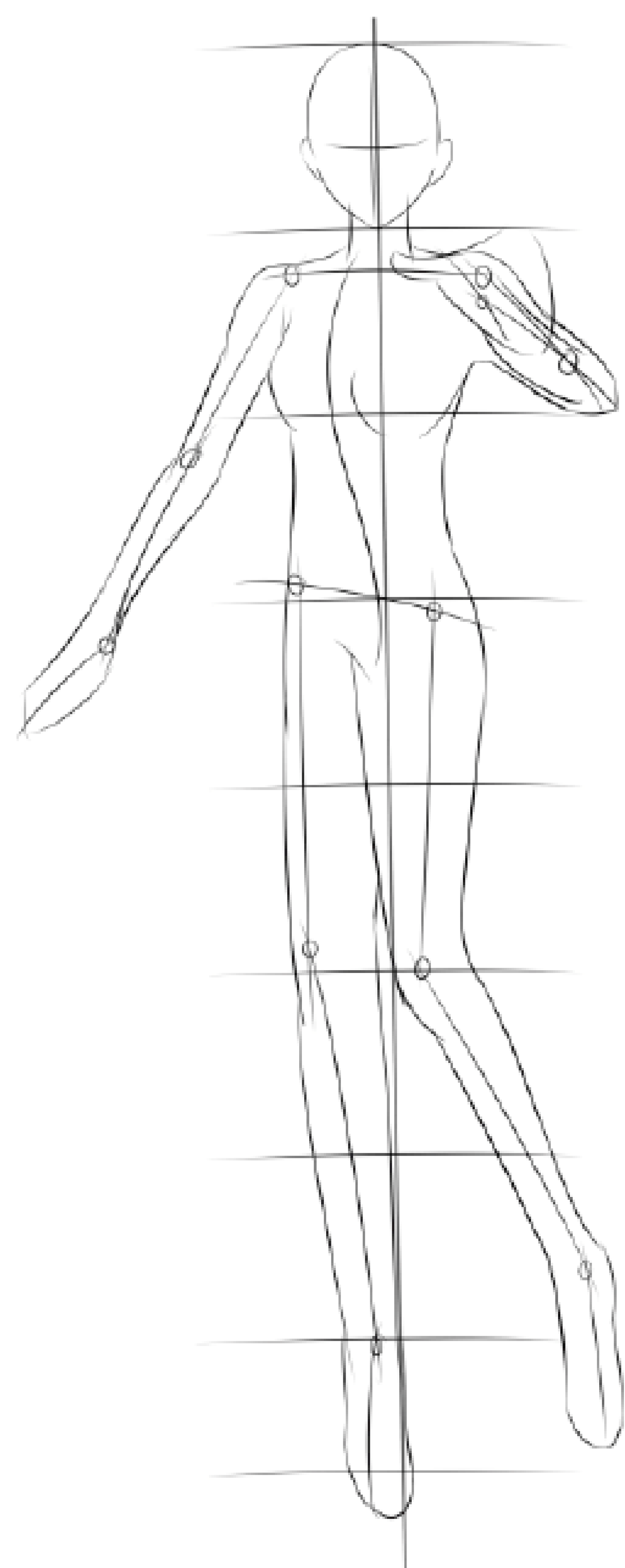
步骤 05　新建四肢图层，使用简单的线条，绘制出人物四肢的大概位置。



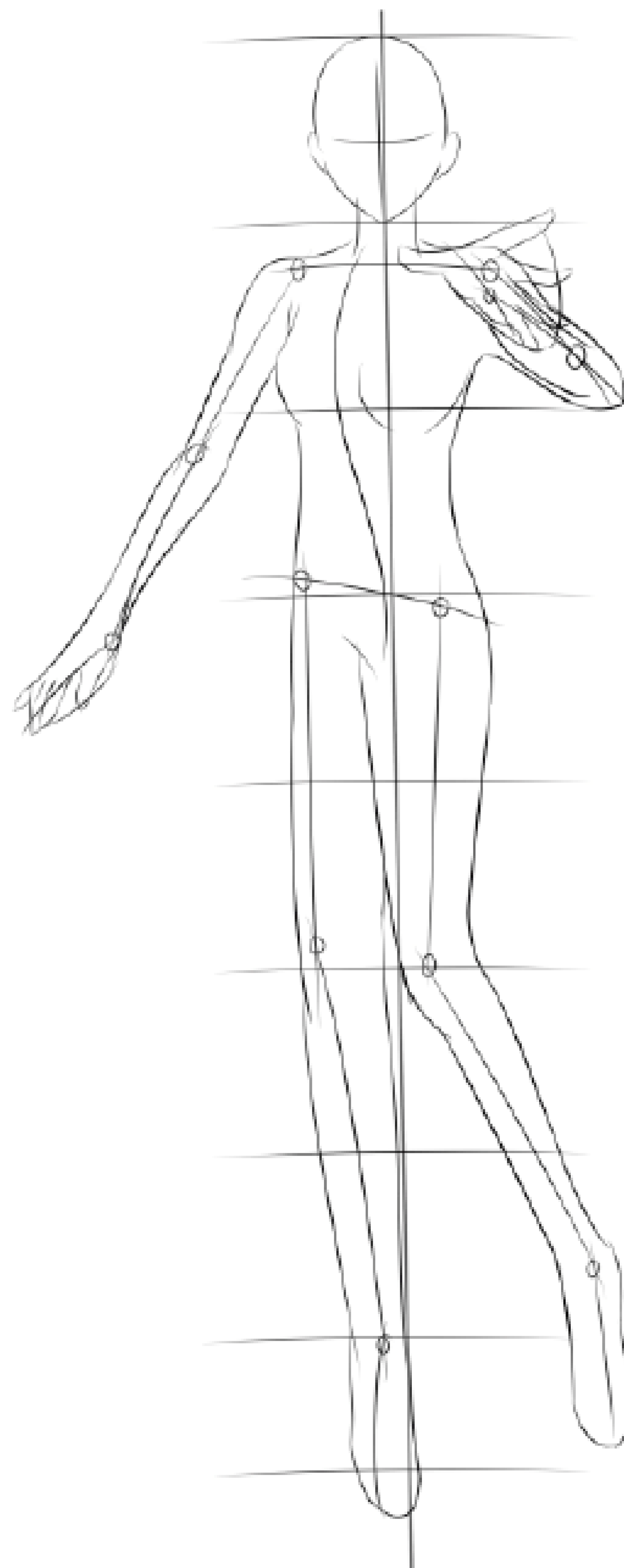
步骤 06　使用画圆圈的方式，确定人物关节的位置。



步骤 07　新建身体图层，根据之前确立的动作和关节草图，大致画出人物的身体结构。

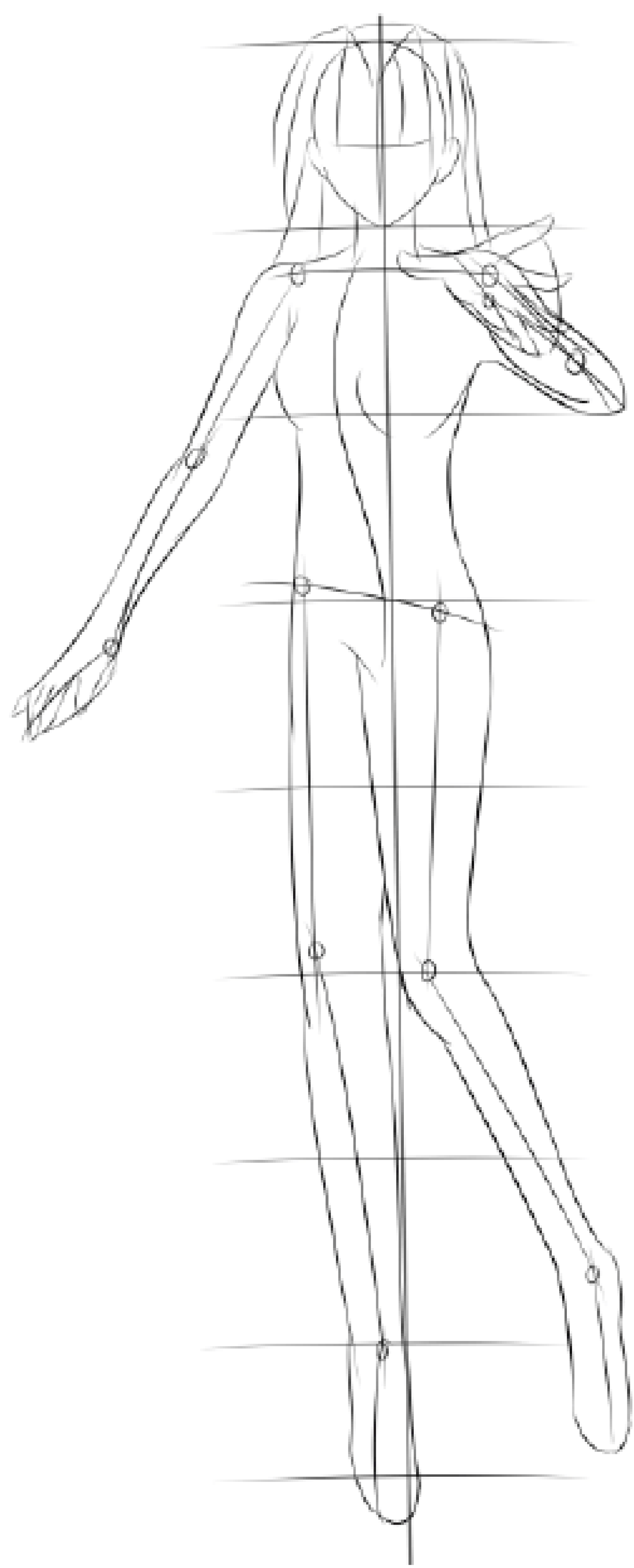


步骤 08　细画人物的身体，绘制出手指的动态。



7.2.2 实战——形象设计

步骤 01 新建头发图层，根据头部的轮廓线，大致绘制出人物头发的外形。



步骤 02 新建衣服图层，根据人体轮廓线绘制出人物衣服的造型。



步骤 03 新建五官图层，根据面部十字线，绘制出人物的五官。



步骤 04 选择头发图层，继续绘制人物的头发，使发型看起来更加饱满。



步骤 05 新建褶皱图层，给衣服添加褶皱和样式，使衣服更加完善。

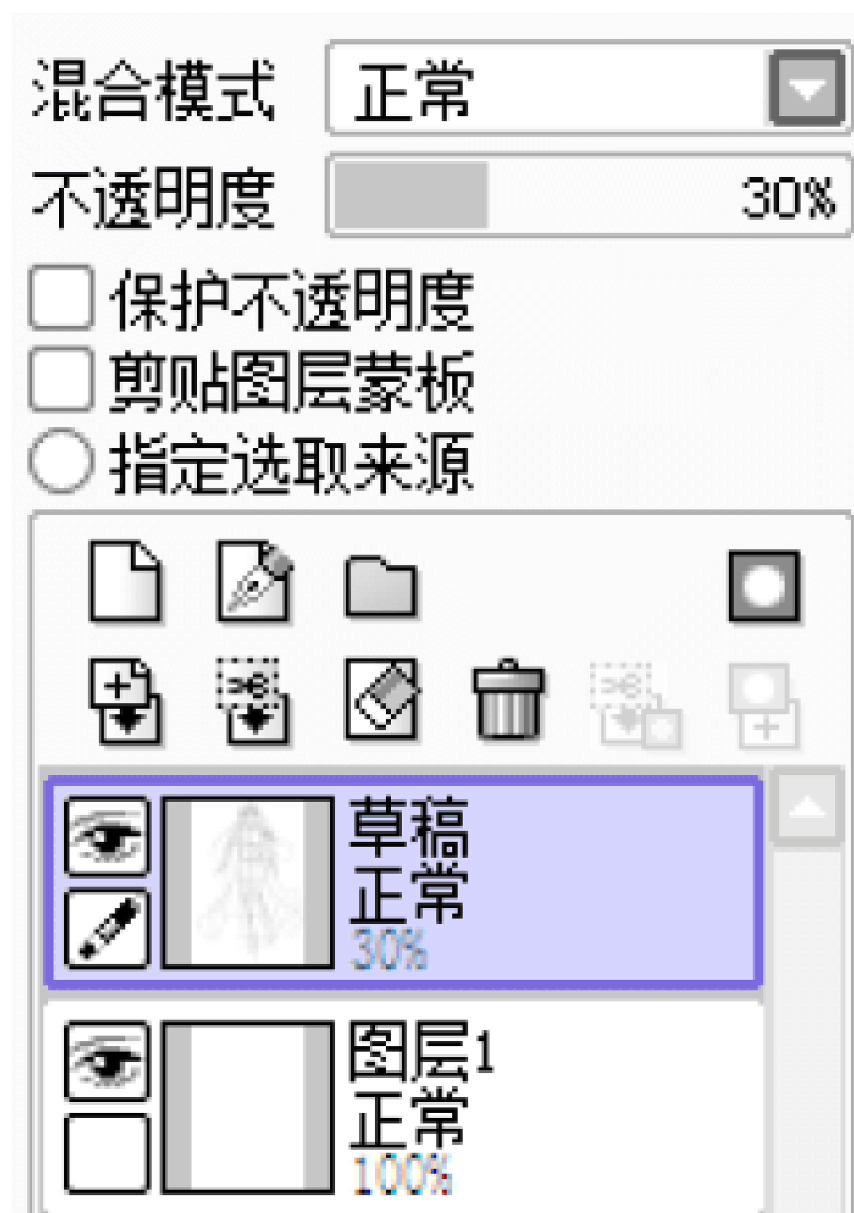


步骤 06 新建花边图层，给衣服添加更多的细节以及花边。

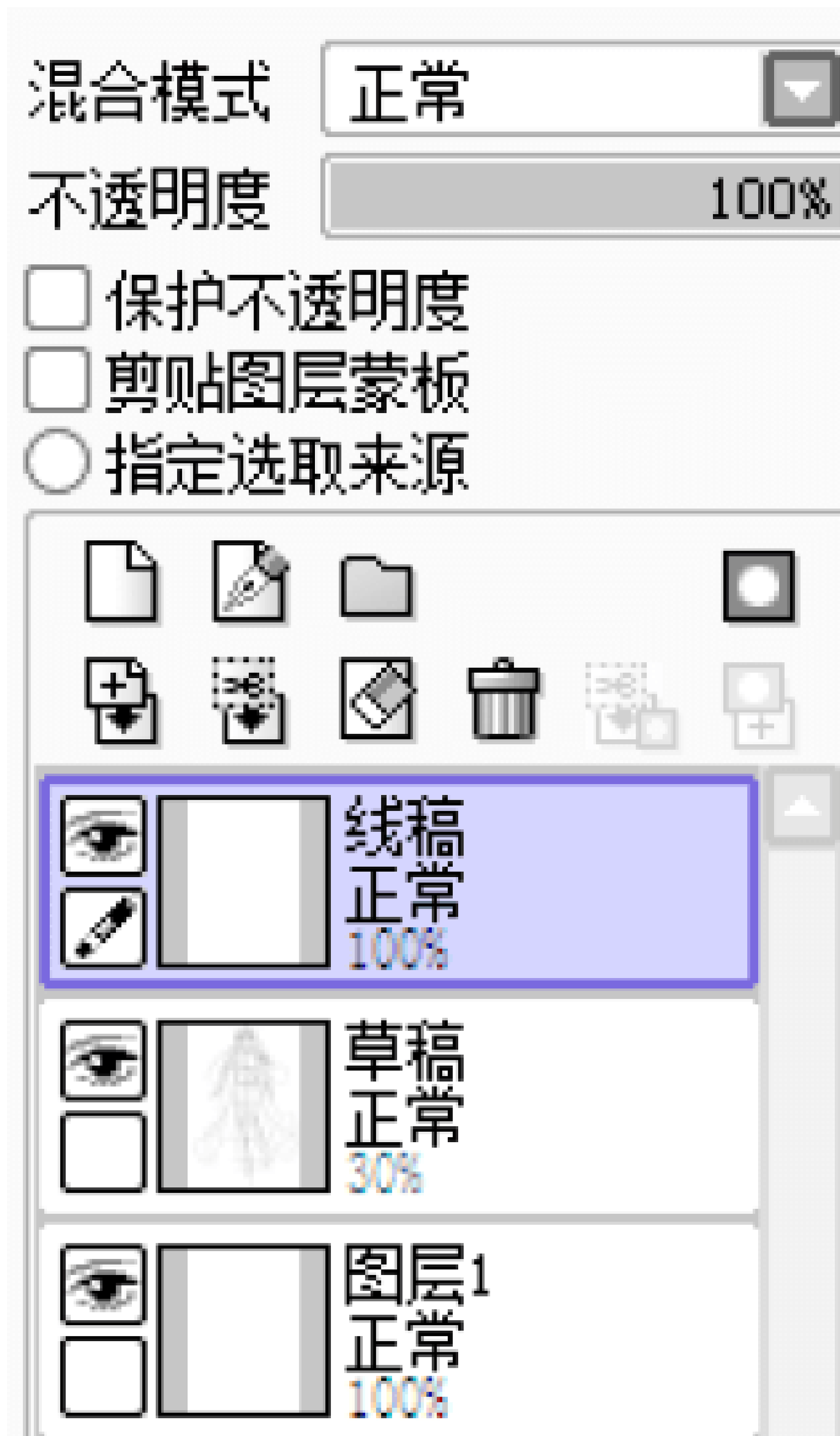


7.2.3 实战——描绘线稿

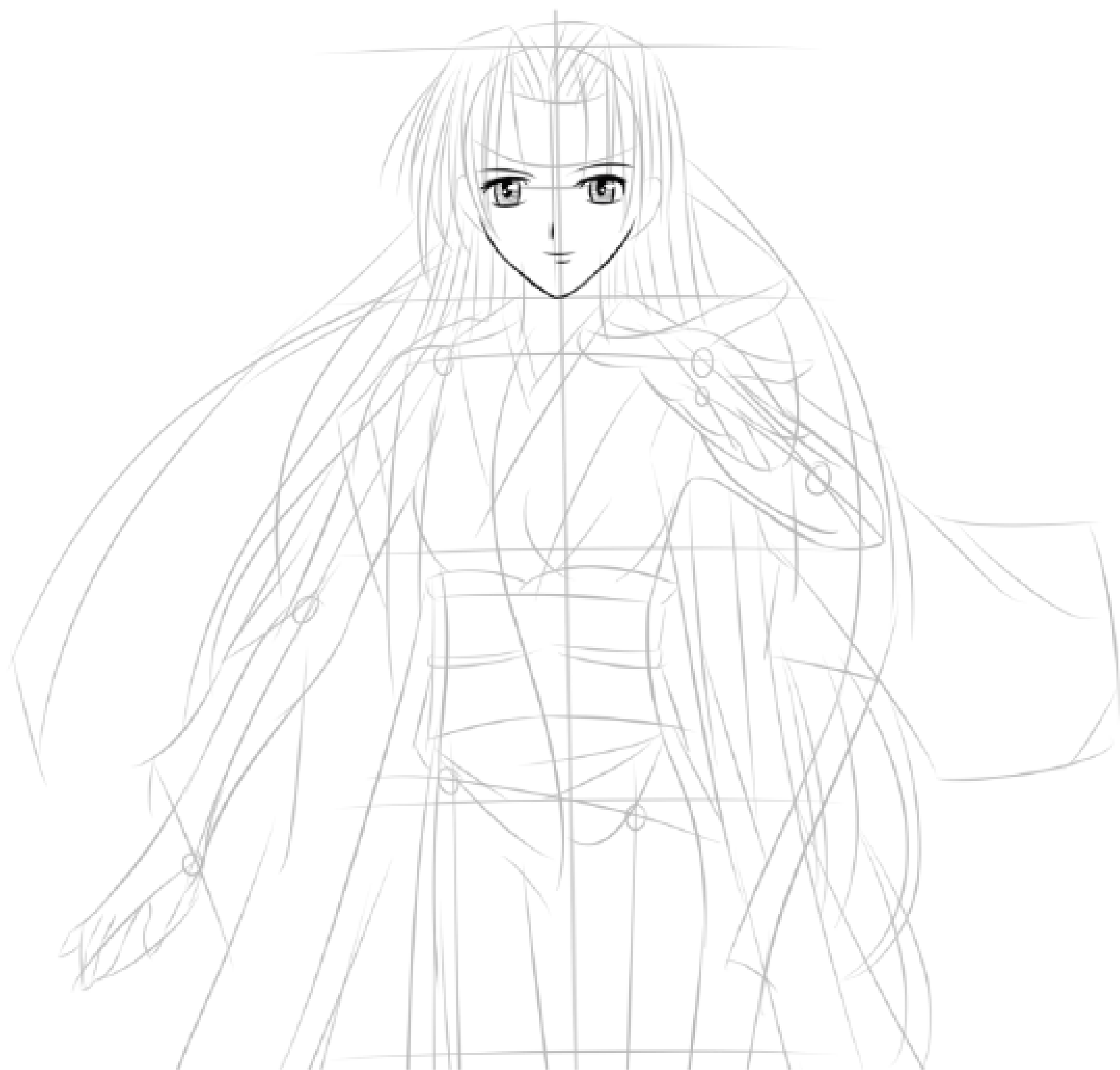
步骤 01 单击“向下合拼”按钮，将绘制的各图层合拼，重命名为“草稿”，并将“不透明度”设置为30%。



步骤 02 在“草稿”图层的上方新建图层，并重命名为“线稿”。



步骤 03 根据草图开始描绘线稿，从人物的脸部开始绘制。



步骤 04 新建头发图层，根据草稿，绘制出人物的头发，注意线条要流畅。



步骤 05 新建外套图层，绘制出人物的长外套，线条可以随意一些。



步骤 06 新建手部图层，绘制出人物的手、脖子以及耳朵部分，注意手的结构。



步骤 07 新建长裙图层，继续绘制出人物的长裙，这是一件古装长裙，注意衣服的叠加。



步骤 08 新建其他图层，添加更多的细节，绘制出人物的发带和腰带。



7.2.4 实战——完善画面

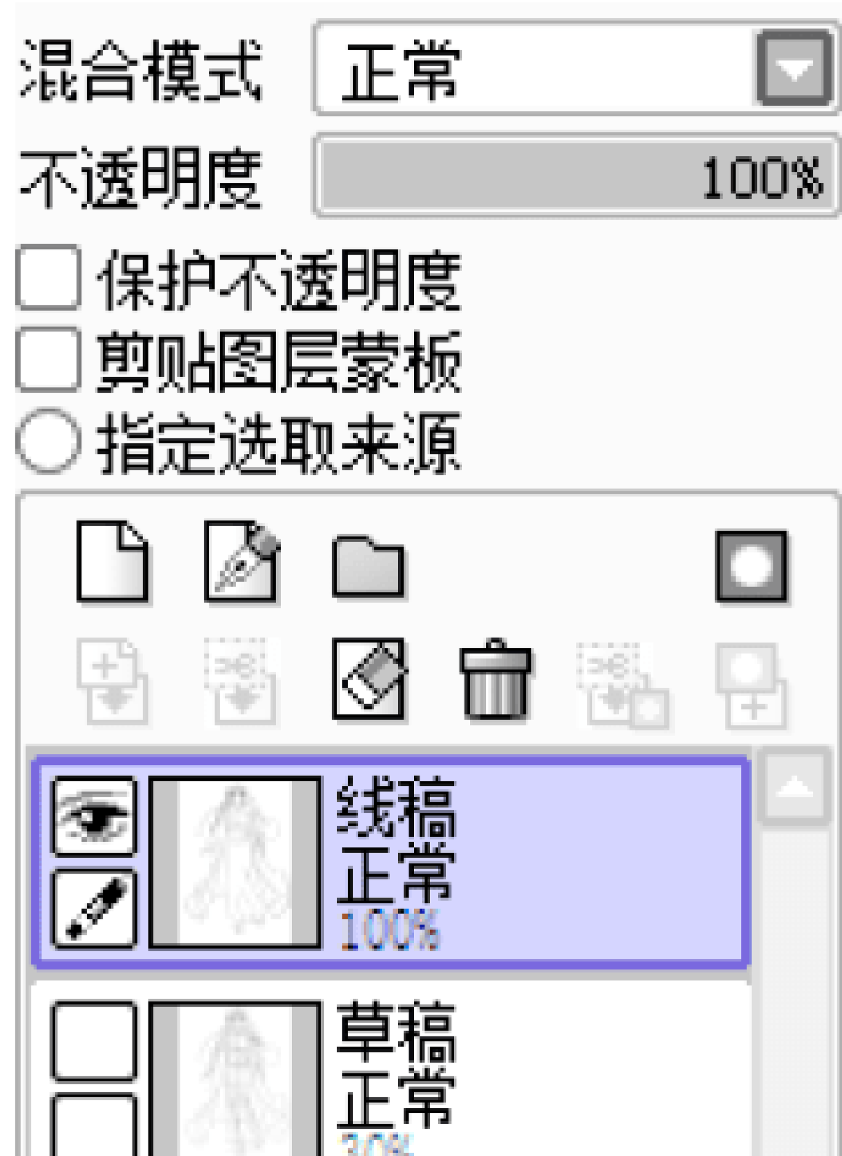
步骤 01 单击“显示/隐藏图层”按钮，将“草稿”图层隐藏。



步骤 02 使用橡皮擦工具擦除多余的线条，线稿完成。



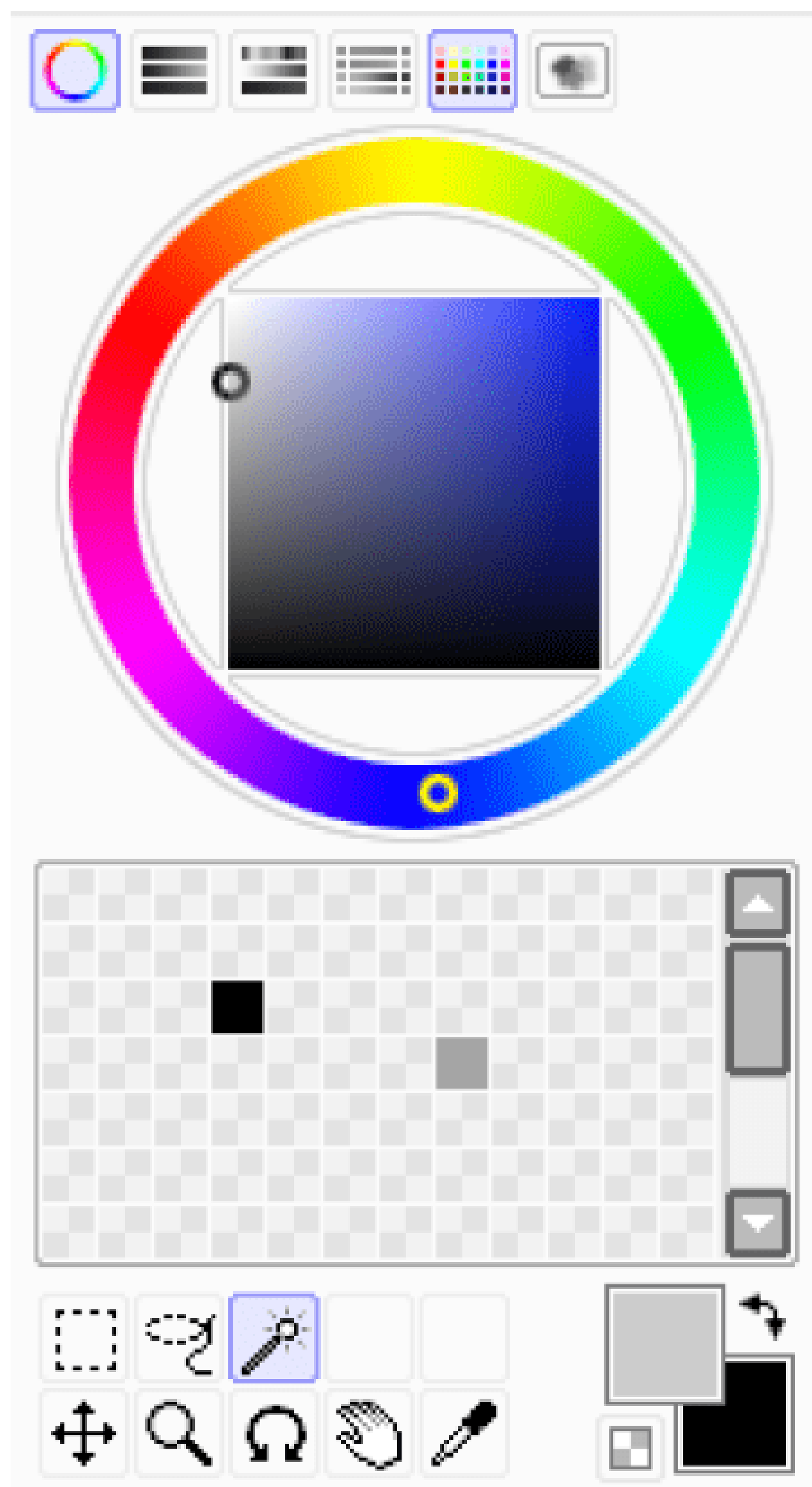
步骤 03 单击“向下合拼”按钮，将所有绘制了线稿的图层合拼。



步骤 04 使用魔棒工具在主视窗中选择需要填充的部分。



步骤 05 在色彩面板中设置前景色为比较浅的灰色。



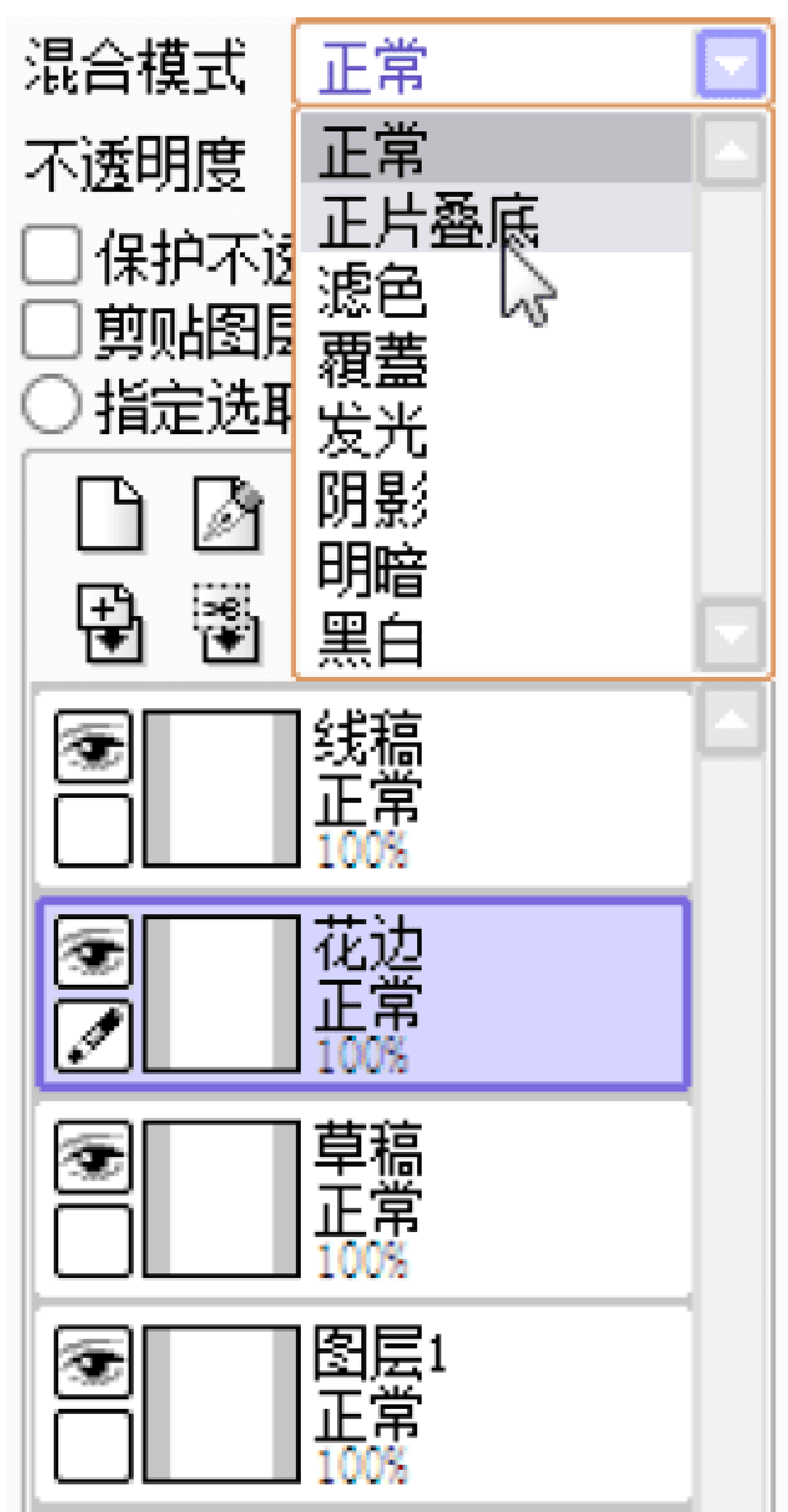
步骤 06 新建花边图层，使用油漆桶工具对选区进行填充。



步骤 07 按快捷键 Ctrl + D 取消选区，使用同样的方法为发带和腰带填充颜色。



步骤 08 选择填充的图层，单击图层面板中“混合模式”右侧的下拉按钮，从弹出的列表中选择“正片叠底”选项。



步骤 09 新建头发阴影图层，根据光照方向，绘制出人物头发的阴影，注意阴影方向要一致。



步骤 10 新建身体阴影图层，继续绘制人物身体以及衣服的阴影，使画面更加有立体感。



步骤 11 整理画面，最终效果图完成。这是一个身着古装，头上系着长发带，拥有一头长发的美少女。



发带颜色所在的图层模式为“正片叠底”，绘制阴影时，颜色会叠加，阴影效果会更加明显。

7.3　绘制萌少女

现下流行呆萌一词，萌有很多种状态，多指可爱。下面介绍的这位萌少女，头戴很大花朵的发饰，身穿五分袖衬衫，搭配碎花超短裙，笑容很灿烂。

7.3.1　实战——绘制动态

步骤 01　运行绘画软件 SAI，选择“文件”|“新建文件”命令。



步骤 02　在弹出的“新建图像”对话框中，设置相应参数。



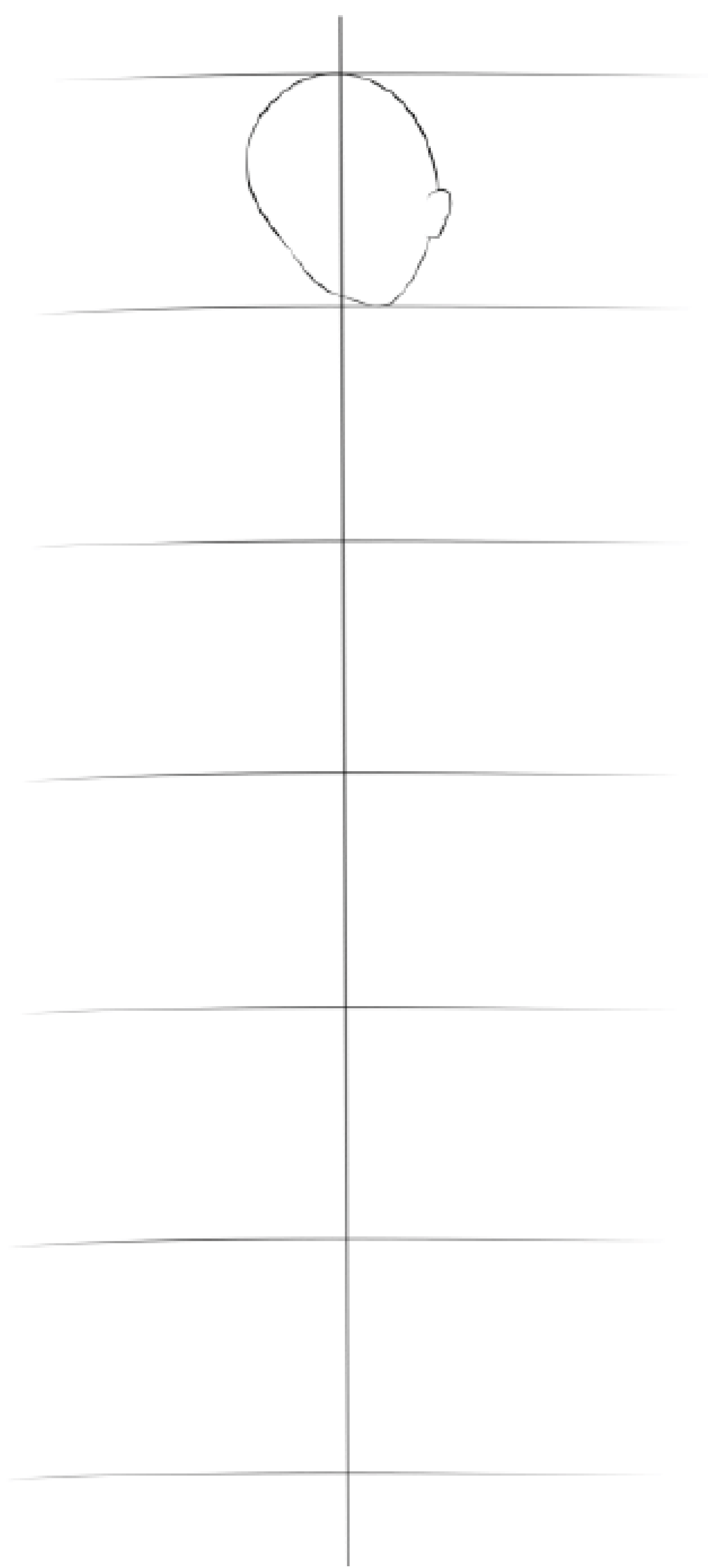
步骤 03　单击“确定”按钮，即可新建画布。



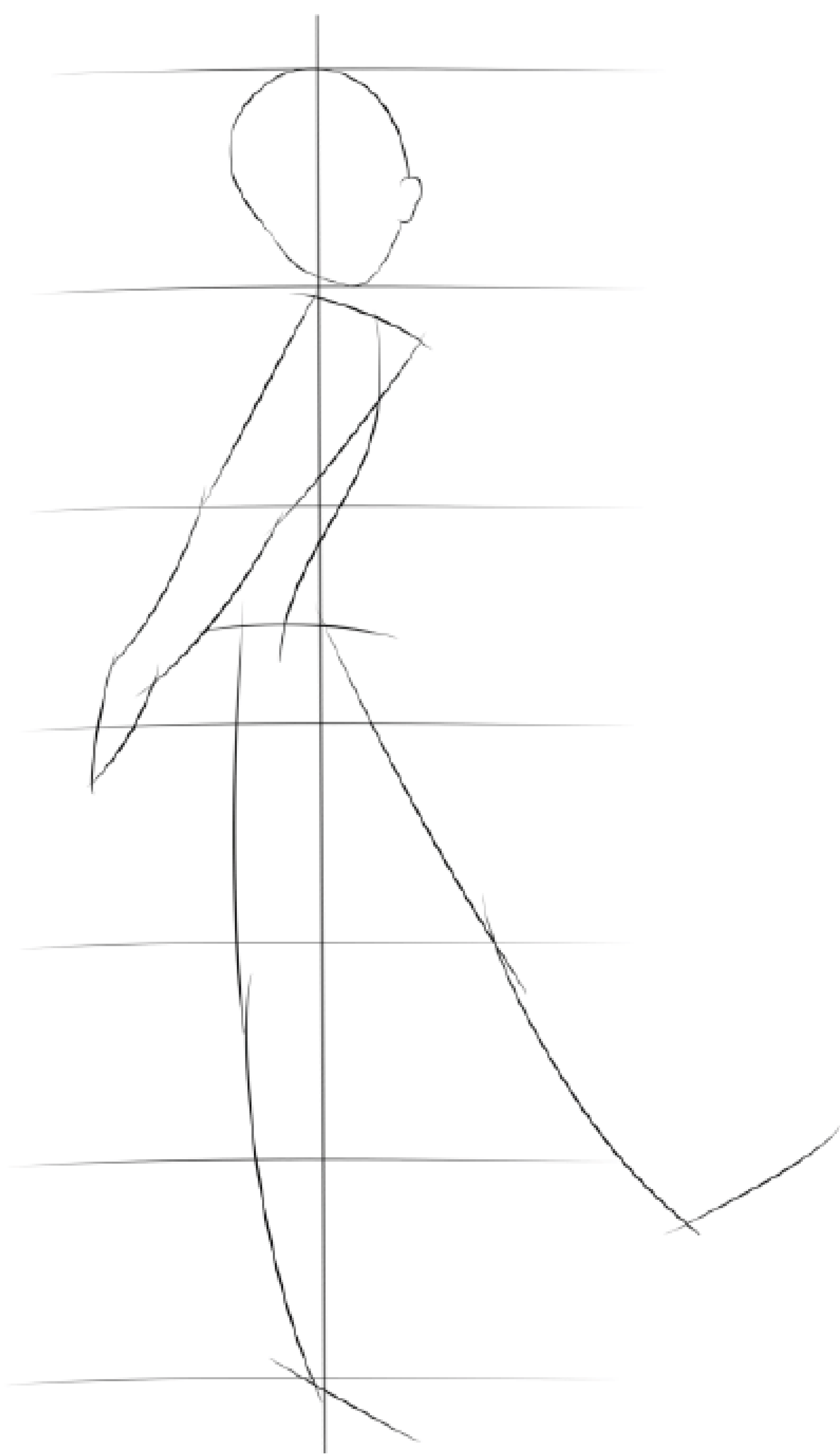
步骤 04　在图层面板中单击“新建图层”按钮。在绘制漫画过程中，可以多建几个图层，以便于修改。



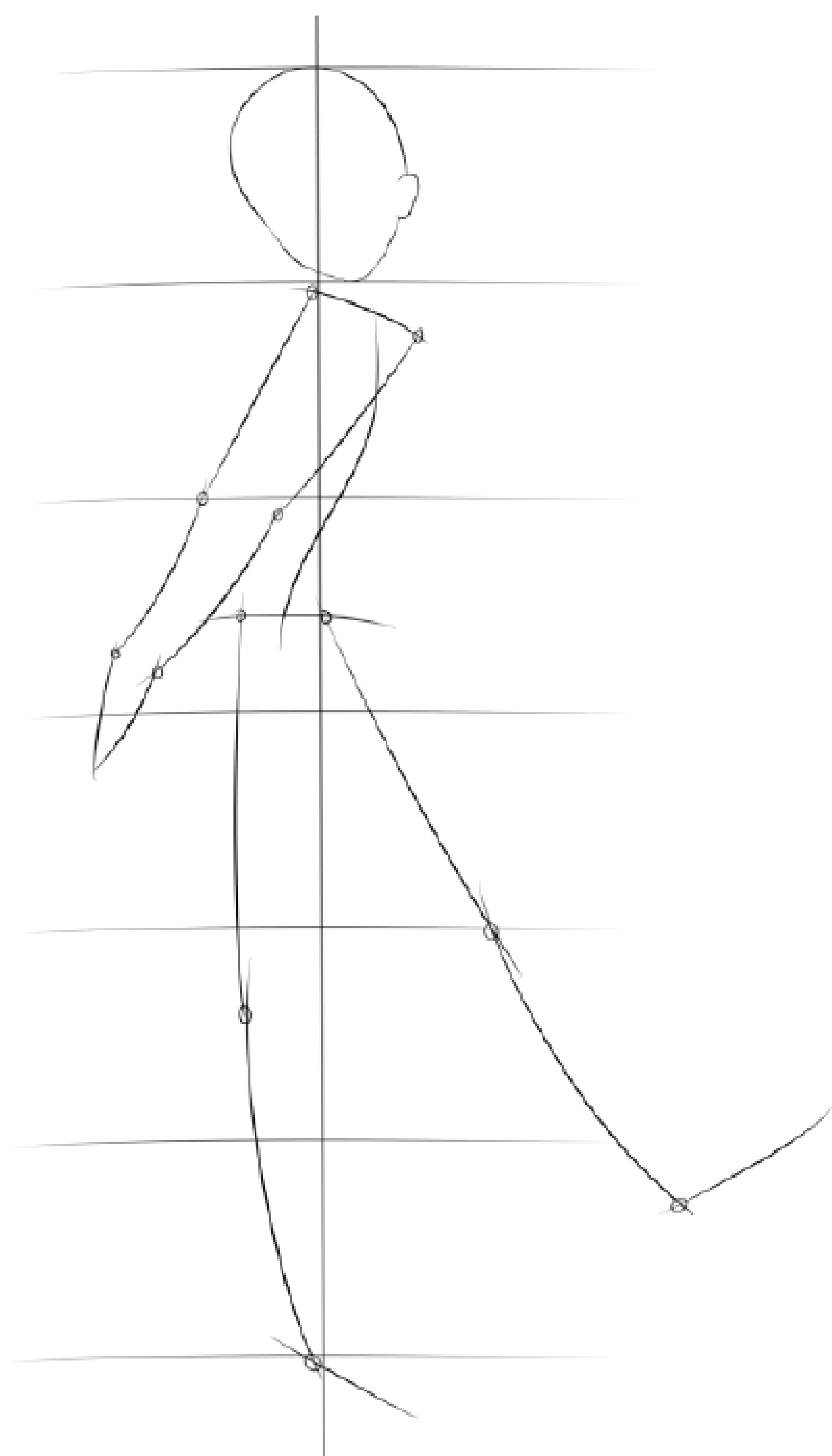
步骤 05 用线条表现人物身材比例，人物身体微微弯曲，所以是6个头身高。



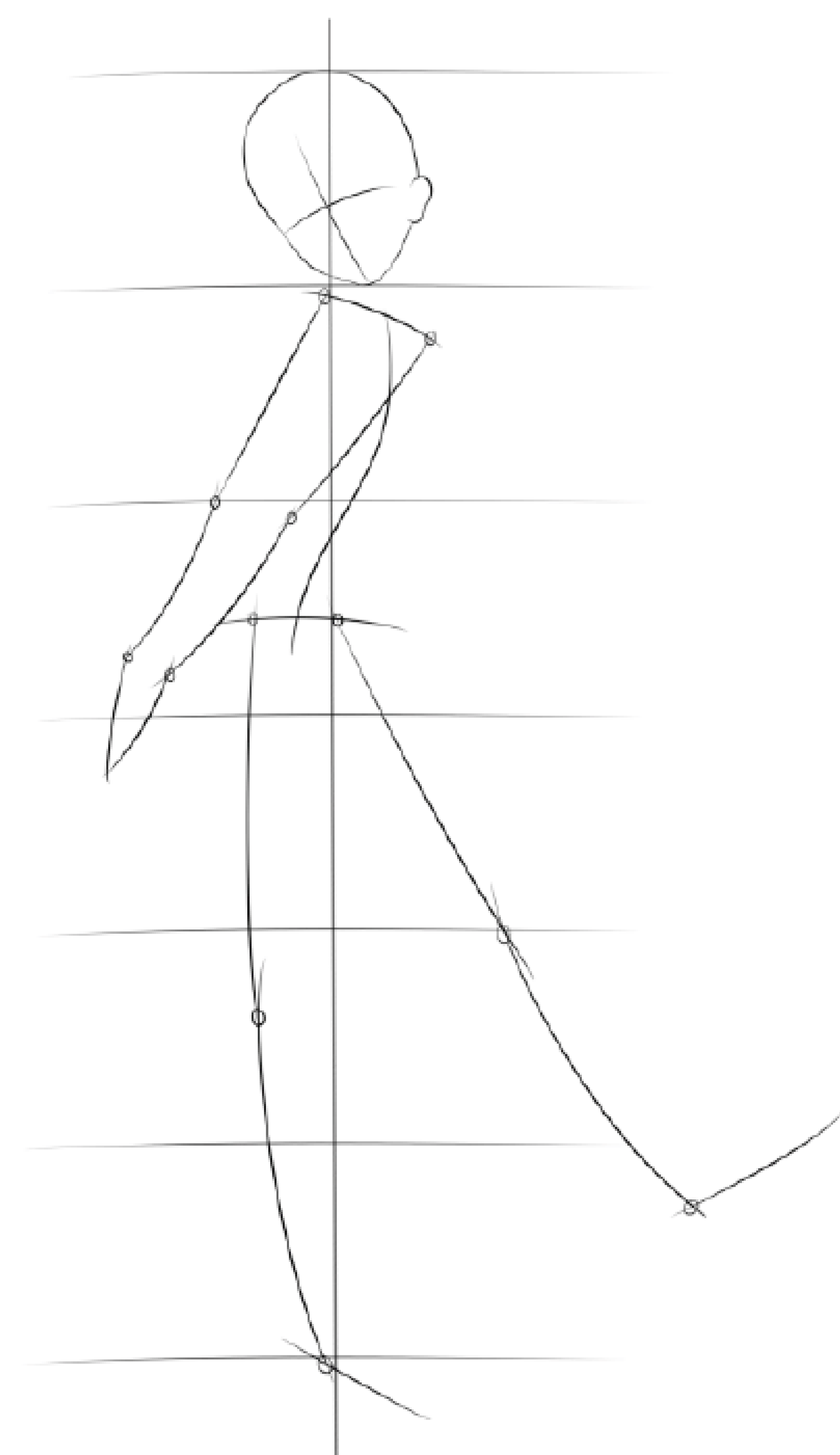
步骤 06 用线条在躯干上画出四肢，表现出人物的动作形态。



步骤 07 新建关节图层，用圆圈大致画出关节的位置。



步骤 08 绘制出人物面部十字线，确定五官的位置。



步骤 09　新建身体图层，根据四肢动态线，绘制出人物的身体结构。



步骤 10　继续绘制人物身体的细节，例如手指、锁骨等。



7.3.2　实战——形象设计

步骤 01　新建头发图层，根据人物的头型，大致绘制出头发的形态，这是一头蓬松的卷发。



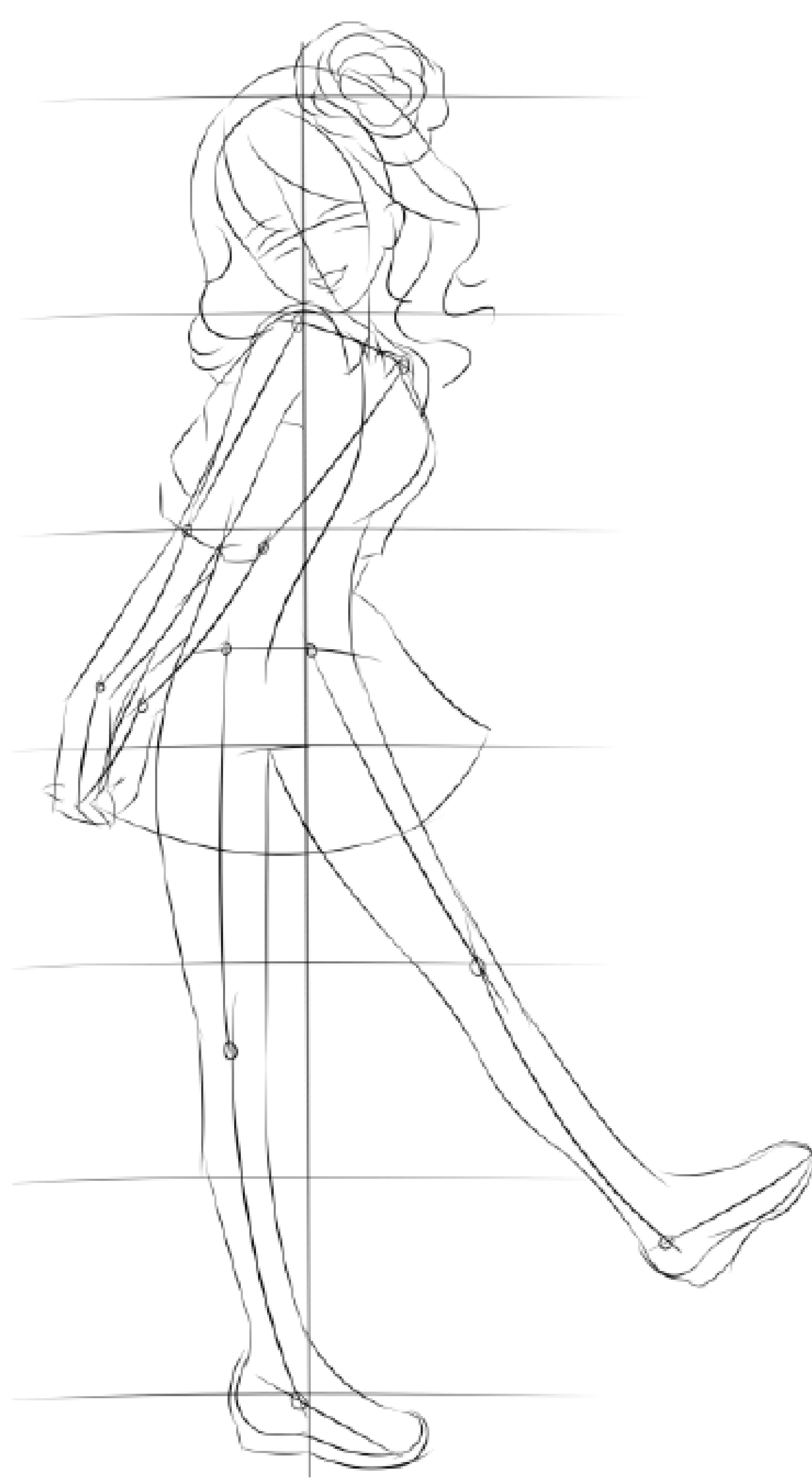
步骤 02　新建衣服图层，根据人体结构，设计出人物的衣服。图中人物穿的是一件五分袖衬衫，并搭配超短裙。



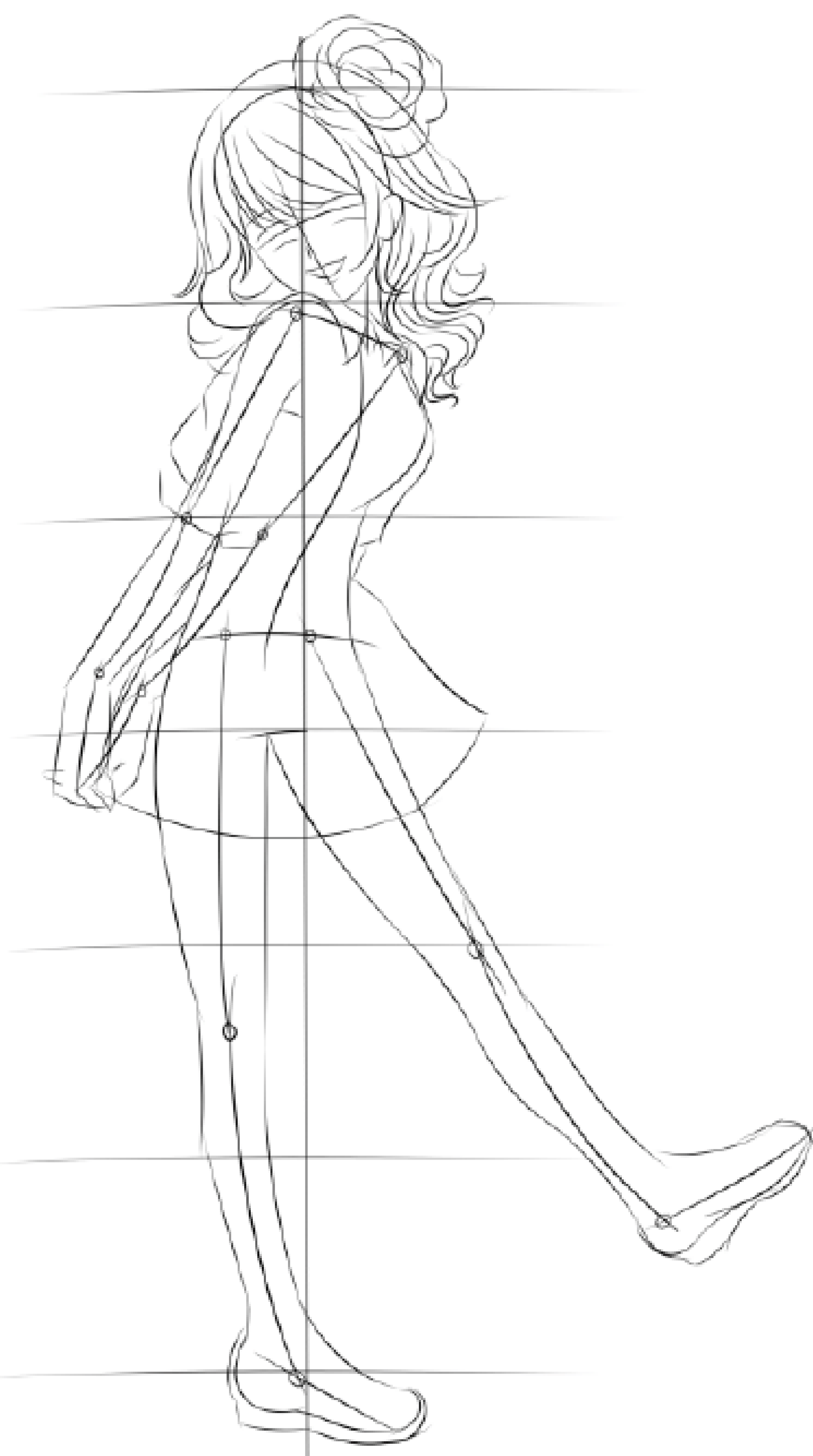
步骤 03 根据面部十字线绘制出人物的五官。



步骤 04 在人物的头发上添加大大的花朵，绘制出大概的形状即可。



步骤 05 选择头发图层，继续添加头发，让头发更加有层次感。

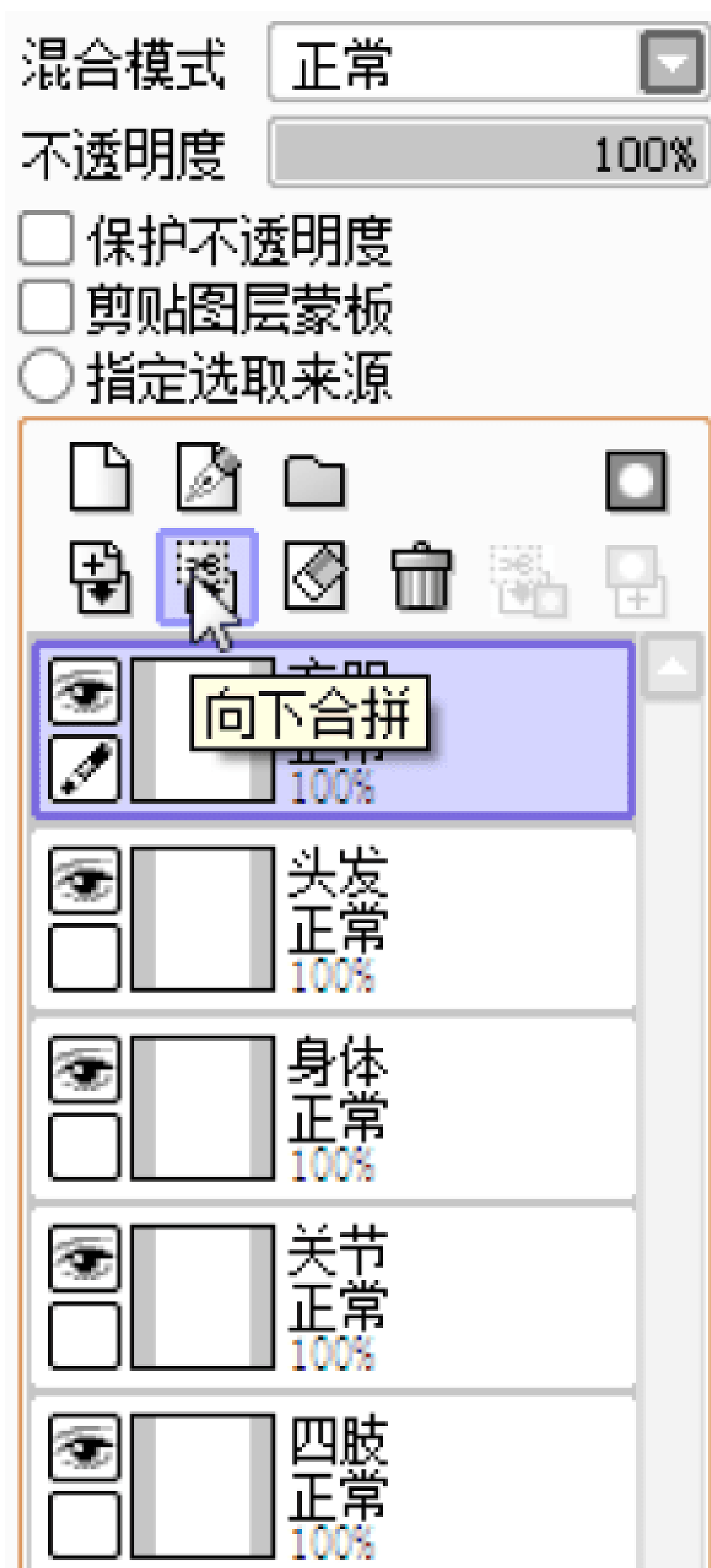


步骤 06 选择衣服图层，给衬衫和短裙添加褶皱，使衣服更加有立体感。

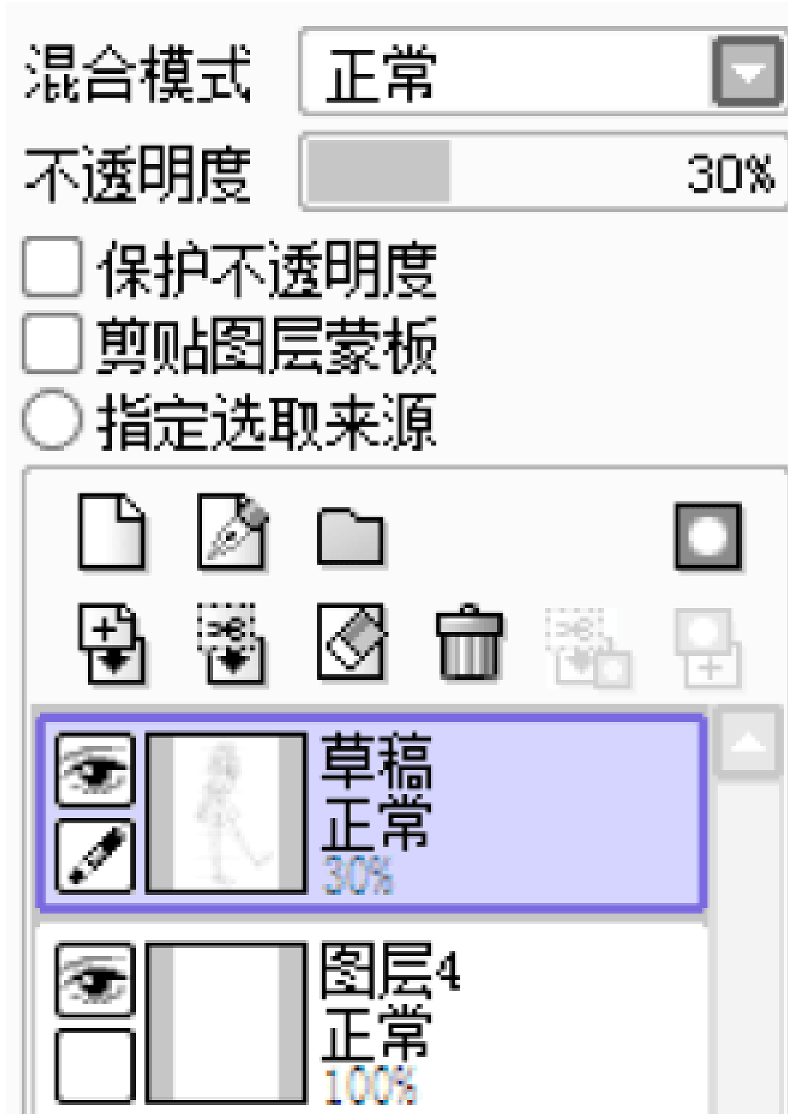


7.3.3 实战——描绘线稿

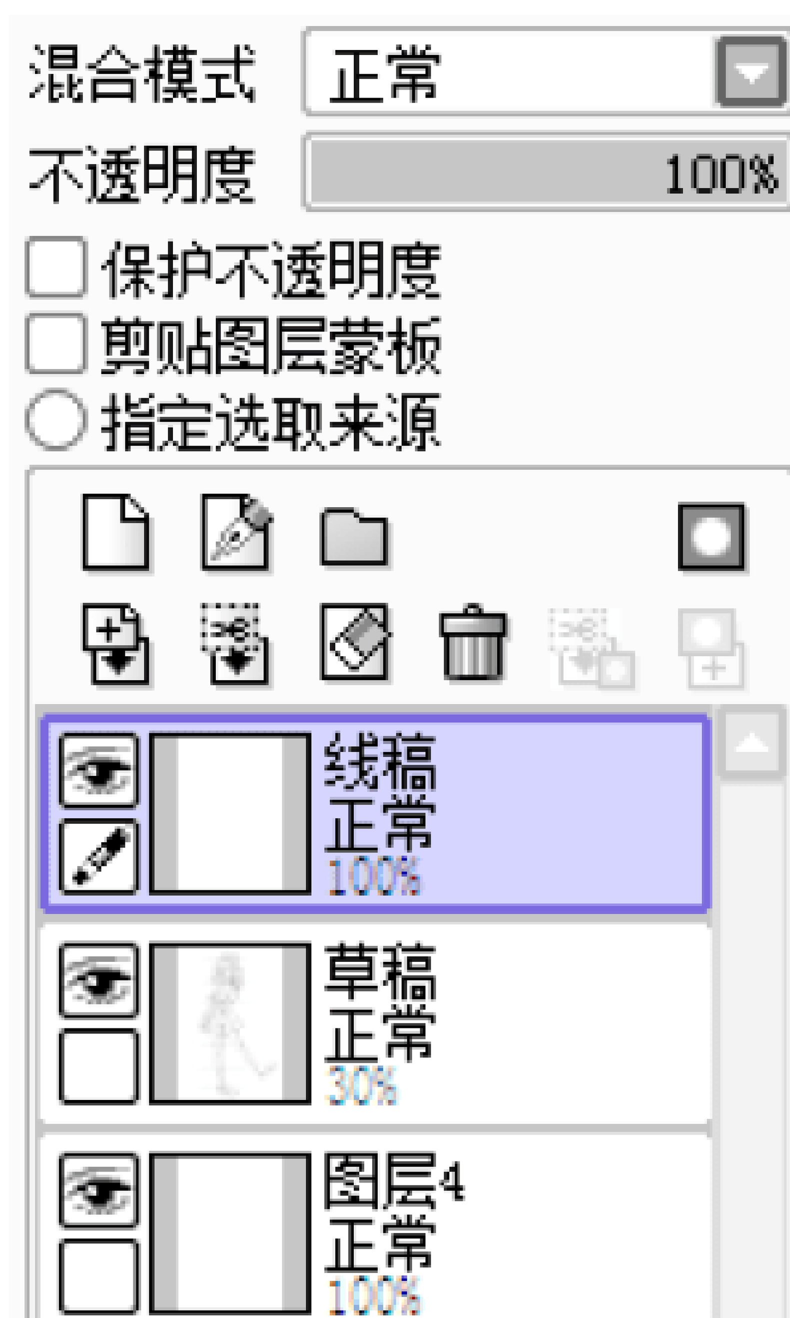
步骤 01 单击“向下合拼”按钮，将绘制了草稿的图层合拼。



步骤 02 双击合拼的图层，将图层重命名为“草稿”，设置图层的“不透明度”为 30%。



步骤 03 新建图层，并双击图层，将图层重命名为“线稿”。



步骤 04 降低草图的透明度后，开始详细地描绘人物的线稿。



步骤 05 新建发饰图层，根据草图绘制出人物头上的花朵发饰。



步骤 06 用流畅的线条绘制人物的头发，绘制头发时注意要有层次感。



步骤 07 新建身体图层，根据草图来绘制人物衣服的外形以及四肢，注意线条的粗细变化。



步骤 08 新建褶皱图层，为人物的衣服添加褶皱，使画面更加有层次感，然后绘制出人物的鞋子。



步骤 09 新建细节图层，在腰带上添加小花，给鞋子添加鞋带。



步骤 10 为短裙绘制图案，注意碎花图案因为裙摆褶皱所产生的变化。

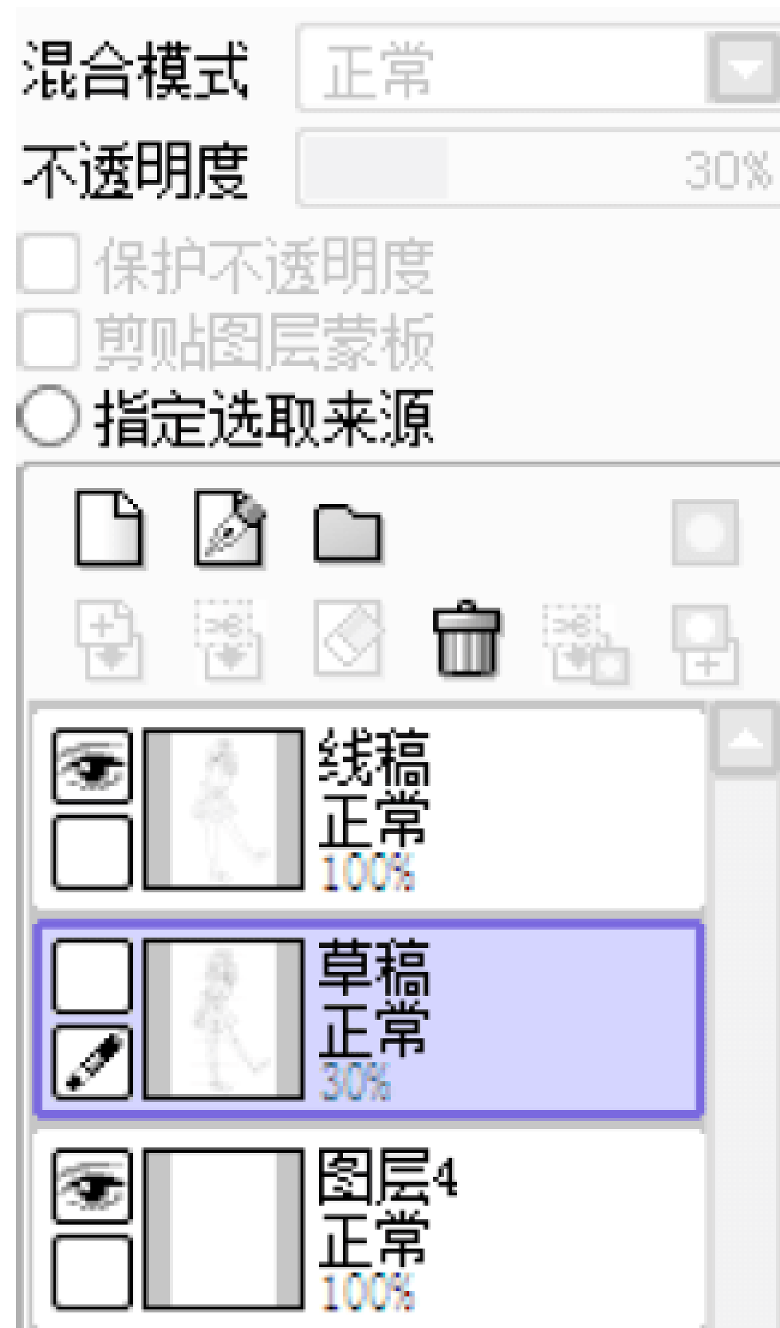


7.3.4 实战——完善画面

步骤 01 单击“向下合拼”按钮，将绘制线稿的图层合拼。



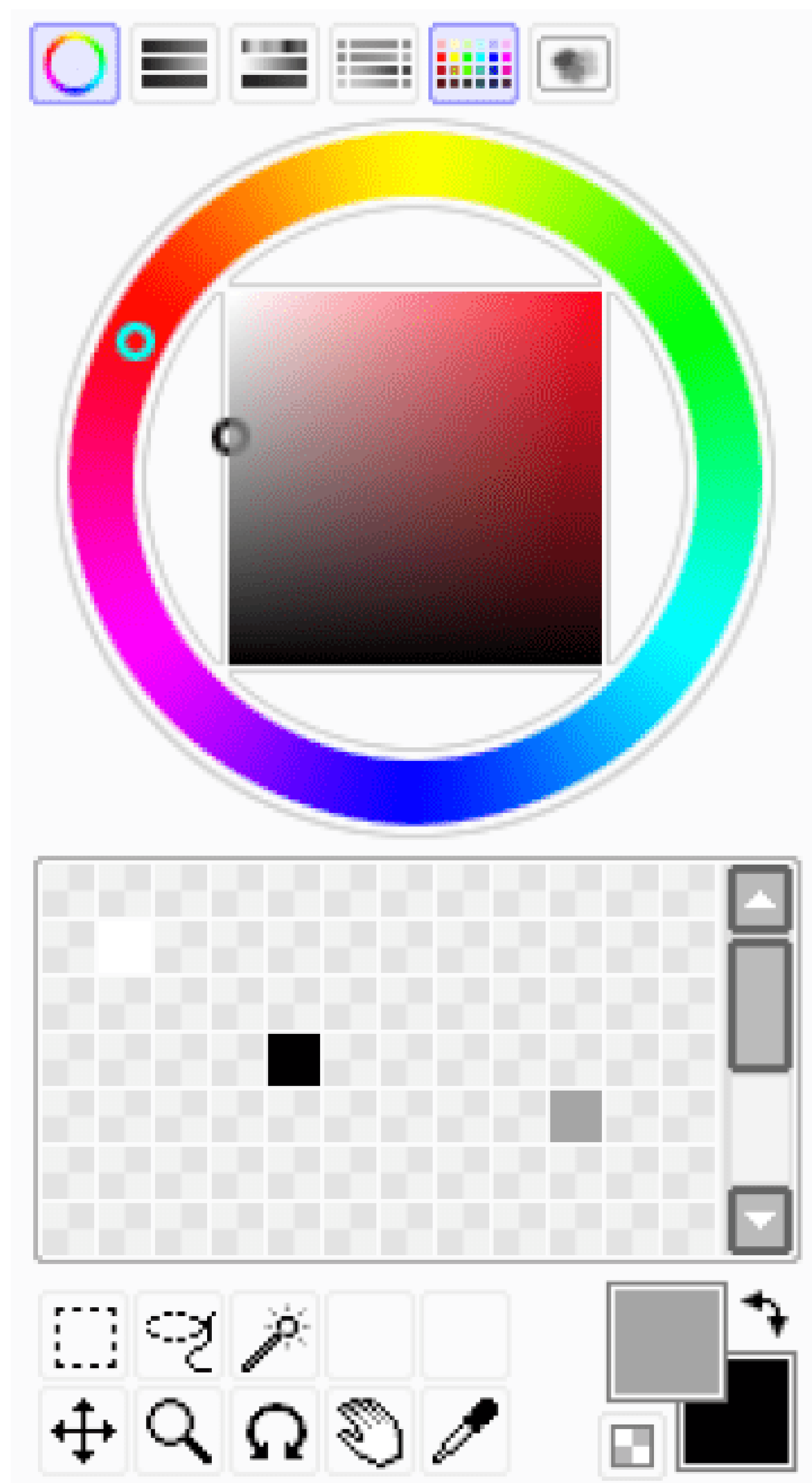
步骤 02 单击“显示 / 隐藏图层”按钮，将“草稿”图层隐藏。



步骤 03 使用橡皮工具擦去多余的线条，线稿绘制完成。



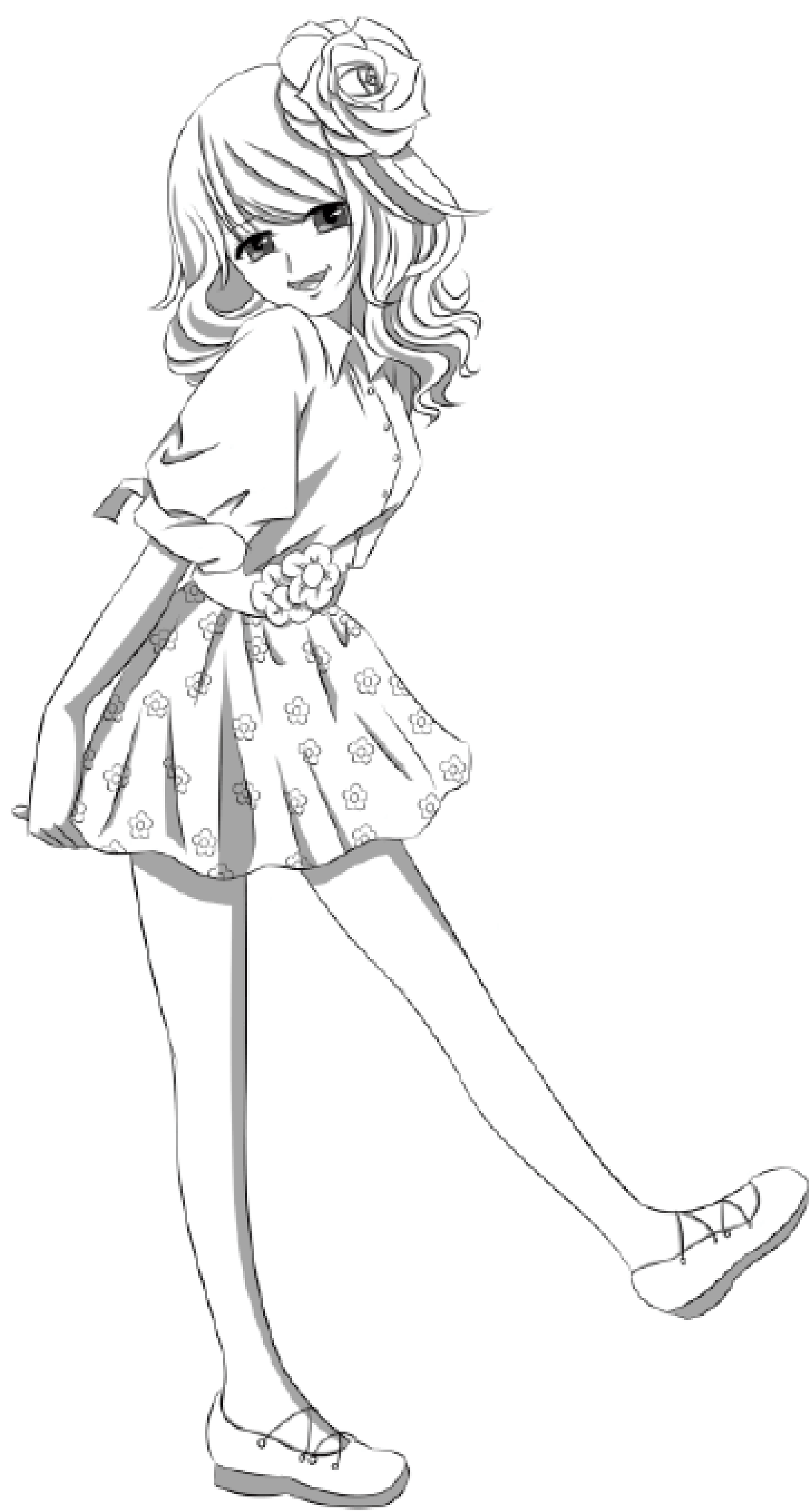
步骤 04 在色彩面板中选择颜色，设置前景色为灰色。



步骤 05 为人物的头发以及头上的发饰添加阴影，阴影的表现位置要正确，以增强画面感和立体感。



步骤 06 为人物的衣服和四肢添加阴影，注意人物穿的是超短裙，下半身阴影较少。



步骤 07 整理画面，完成最终效果。这是一个头带花朵发饰，身穿五分袖衬衫，搭配碎花短裙，笑容灿烂的萌少女。

少女笑容灿烂，眉眼弯弯。注意眼睛高光与反光的位置。

08

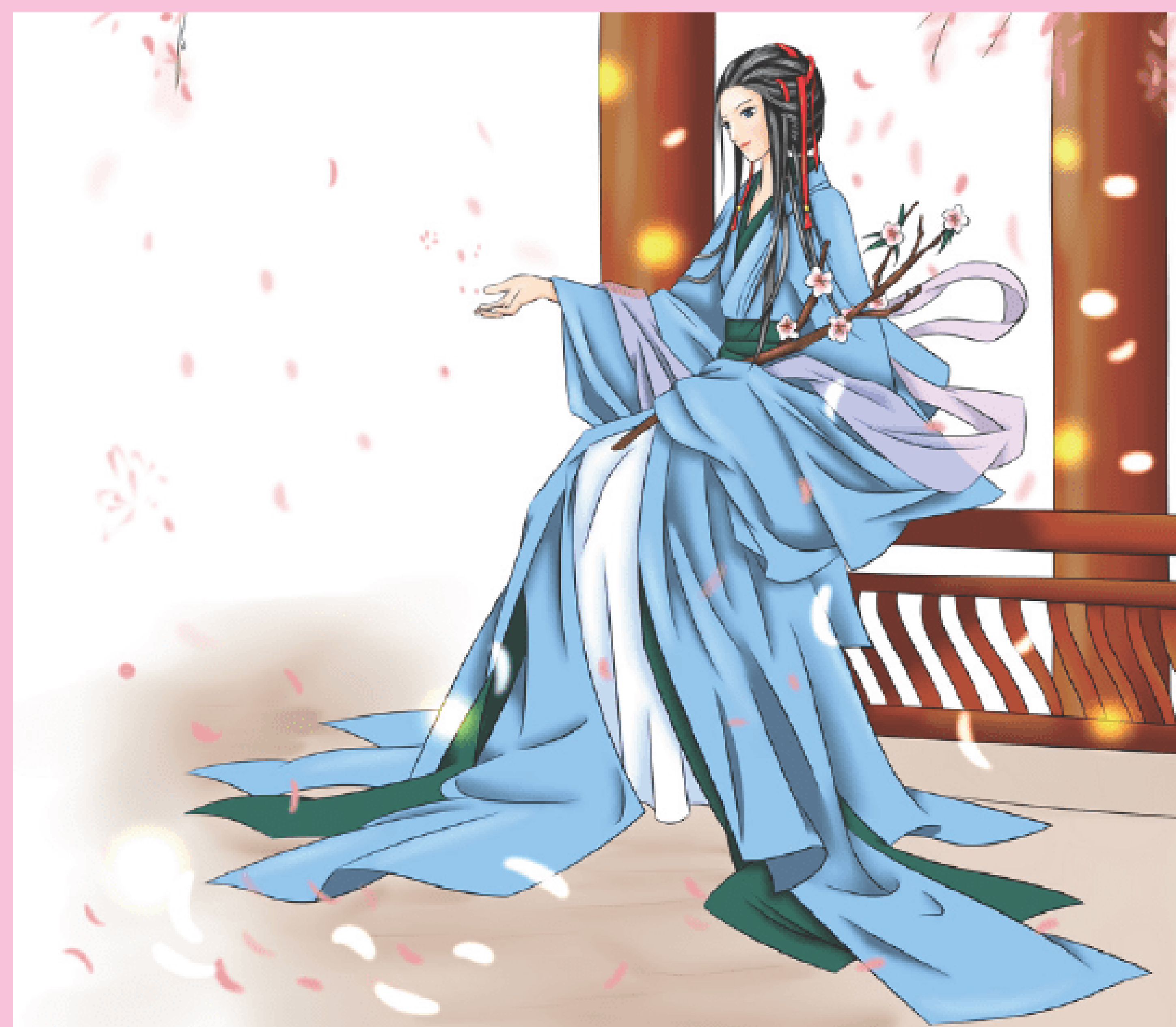
第8章 上色实战——绘制倾国倾城的美女

学习提示

本章主要介绍各种上色基础知识，以及如何使用绘画软件 SAI 上色。

本章重点

- 上色基础知识
- 绘制倾国倾城的美女



8.1 上色基础知识

了解色彩的基础知识是学习上色前的工作，之后才能更好地掌握上色的步骤、上色的搭配等。

8.1.1 上色颜料介绍

给图案上色的颜料有很多种类，如水彩、水粉等，下面就来一一介绍它们的作用和特点。

1．水彩

水彩颜料分为透明与不透明两种。透明水彩的透明度高，色彩重叠时，下面的颜色会透过来，遮盖能力差，但可以通过调色绘制出各种不同的颜色。



2．水粉

水粉又称广告色，是不透明的水彩颜料。可用于较厚的着色，大面积上色时也不会出现不均匀的现象。



3．马克笔

马克笔又称麦克笔，可分为水性、油性和酒精性三种。油性马克笔快干、耐水，而且耐光性相当好，颜色多次叠加不会伤纸，色彩柔和。水性马克笔颜色透亮，沾水使用时与水彩类似。



8.1.2 SAI 上色基础

上色时除了使用传统的绘画颜料之外，现在更多使用软件进行绘制，主要原因是软件更加容易掌握，而且颜色表现得更加圆润平滑，能够更好地表现细节。本书的主要绘制软件就是 SAI，现在就讲解其中上色用的工具。

1．绘制工具



铅笔工具：经常用来勾线、绘制人物线稿。



喷枪工具：经常用来给人物的皮肤上色。



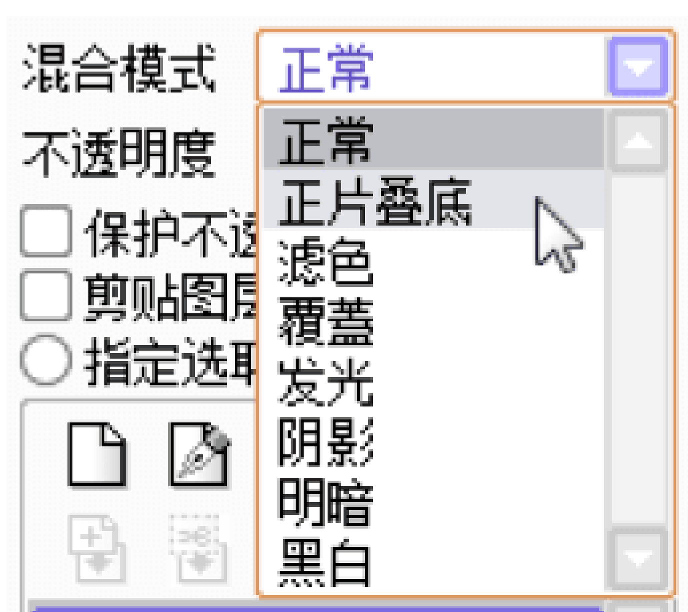
笔工具：无论是描线、线稿，还是涂色、点缀，都可以用它来完成。

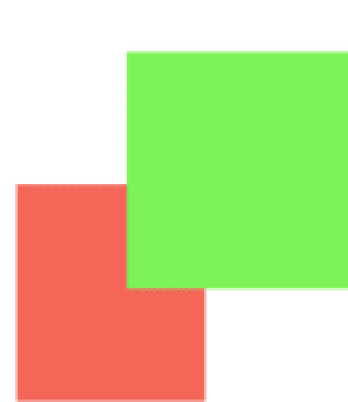


水彩笔工具：主要用于涂色。水彩笔有较高的混色、水分量、色延伸，可以涂出很细腻逼真的渐变效果。

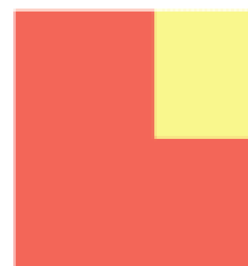
2．图层设置

绘制上色案例时，经常会改变图层的混合模式，最常用的就是“正片叠底”模式。




正常


正片叠底


滤色


覆盖

8.2　绘制倾国倾城的美女

本节运用绘画软件 SAI 绘制倾国倾城的美女，并进行上色。

8.2.1 实战——前期设置

绘制漫画时，要先进行前期设置。下面介绍前期设置的方法。

步骤 01 选择“文件”|“新建文件”命令。



步骤 02 在弹出的“新建图像”对话框中设置相应参数。



步骤 03 单击“确定”按钮，即可新建画布。

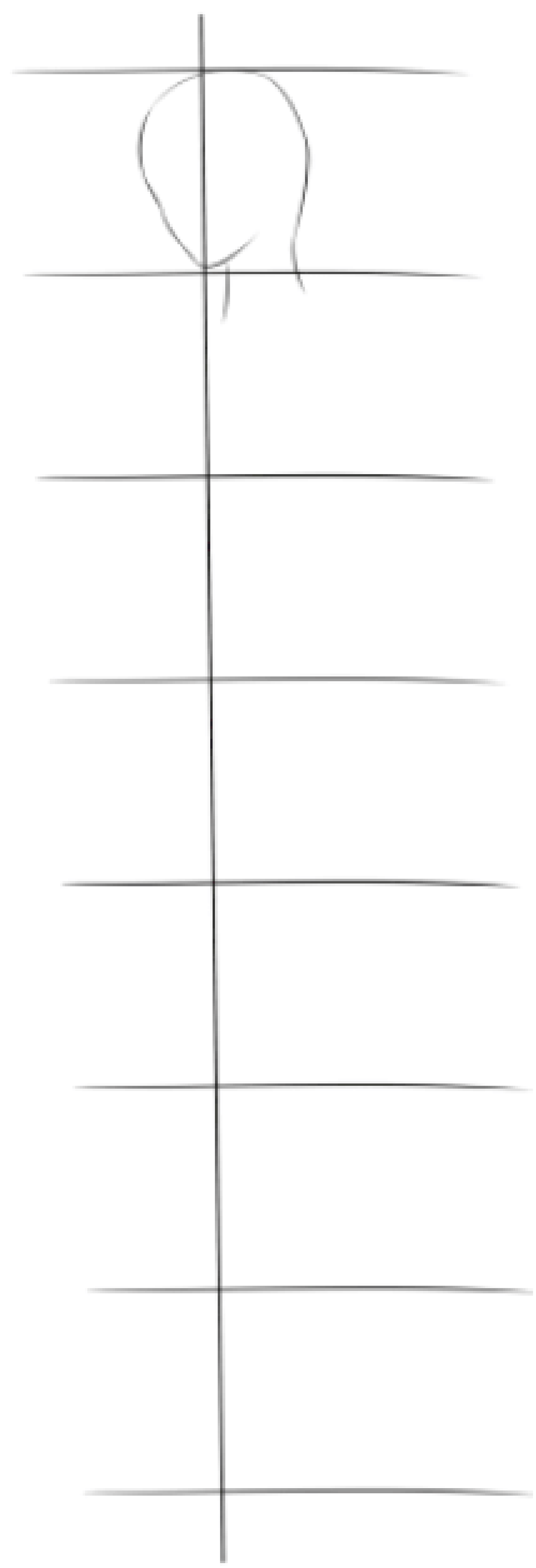


步骤 04 在图层面板中单击“新建图层”按钮来新建图层。在绘制过程中可以多建几个图层，以便于修改。

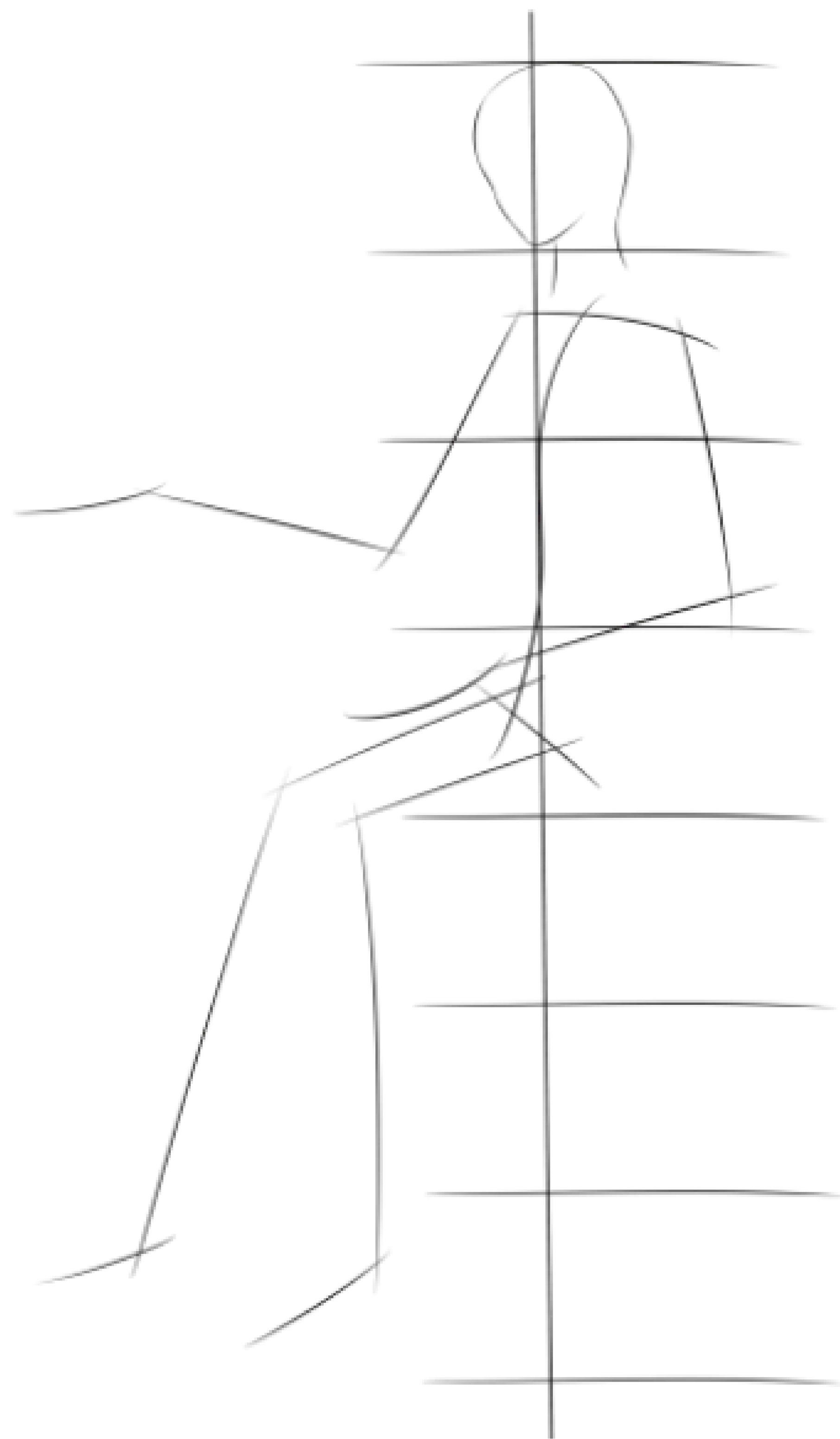


8.2.2 实战——标记人体关节

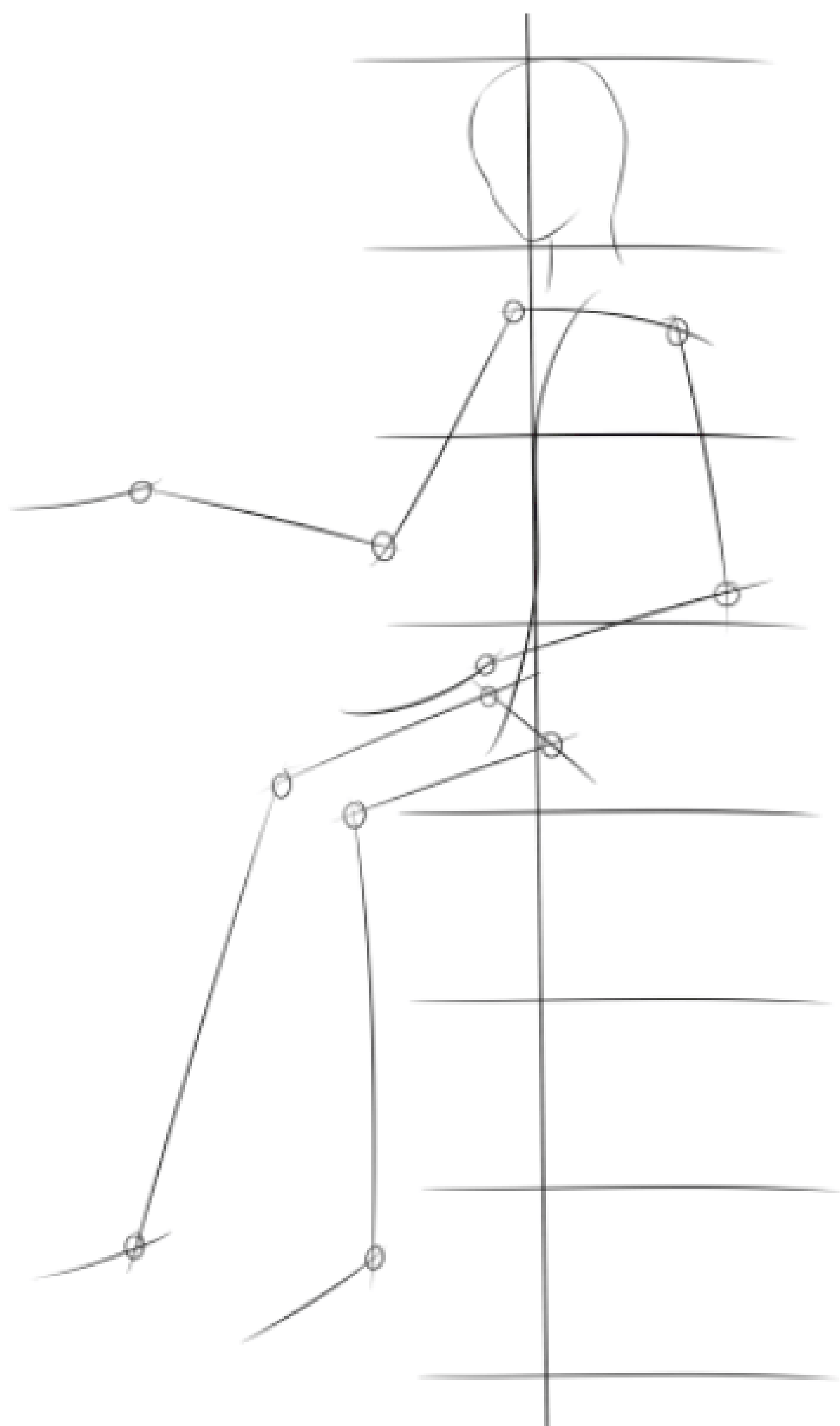
步骤 01 用线条表现人物的头部和躯干，本案例人物的姿势是坐姿，身材高挑。



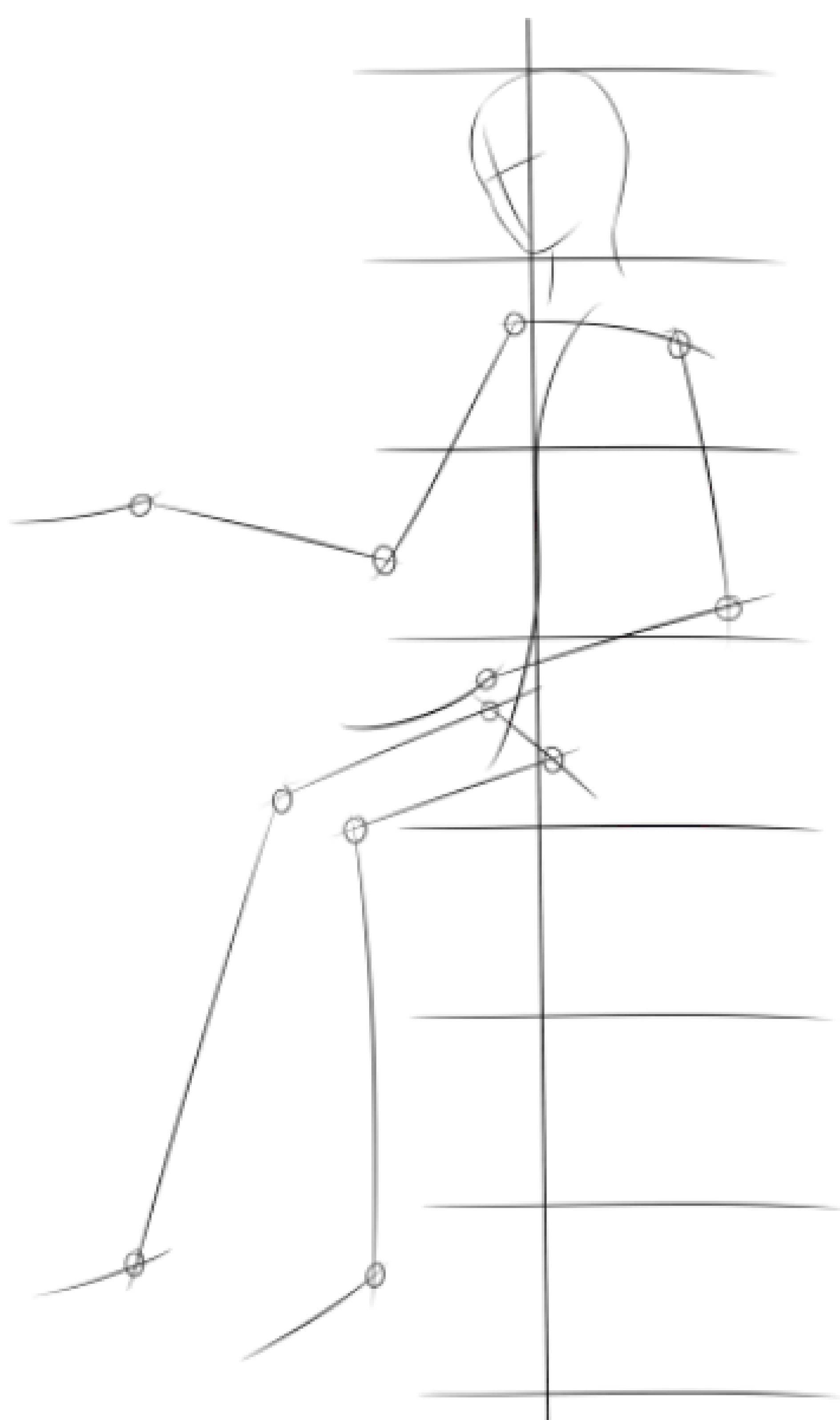
步骤 02 新建四肢图层，用线条在躯干上画出四肢，表现人物向前伸出一只手的坐姿。



步骤 03 新建关节图层，用画圆圈的方法，大致画出人物的关节。

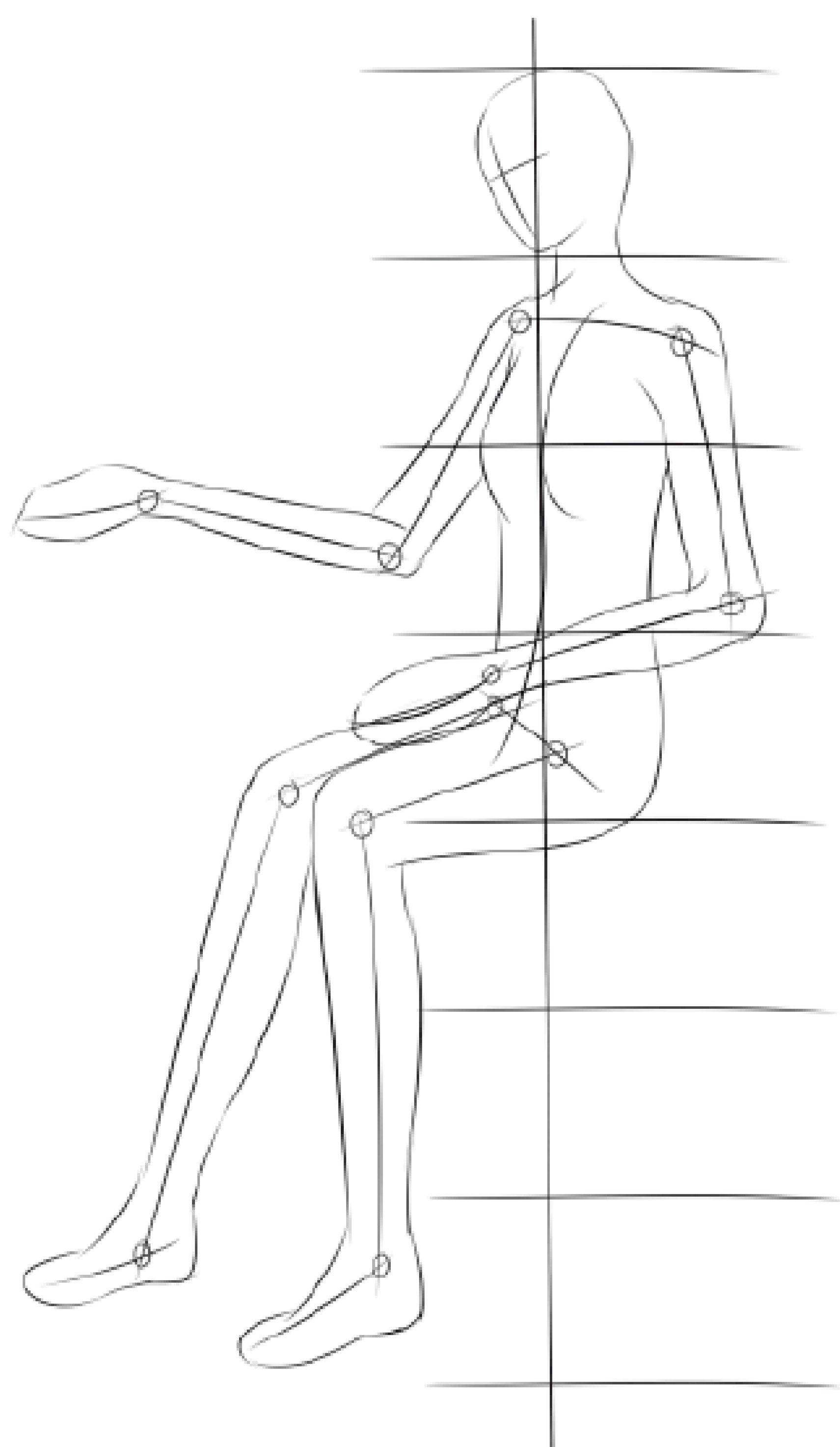


步骤 04 绘制出人物面部的十字线，确定五官的位置。

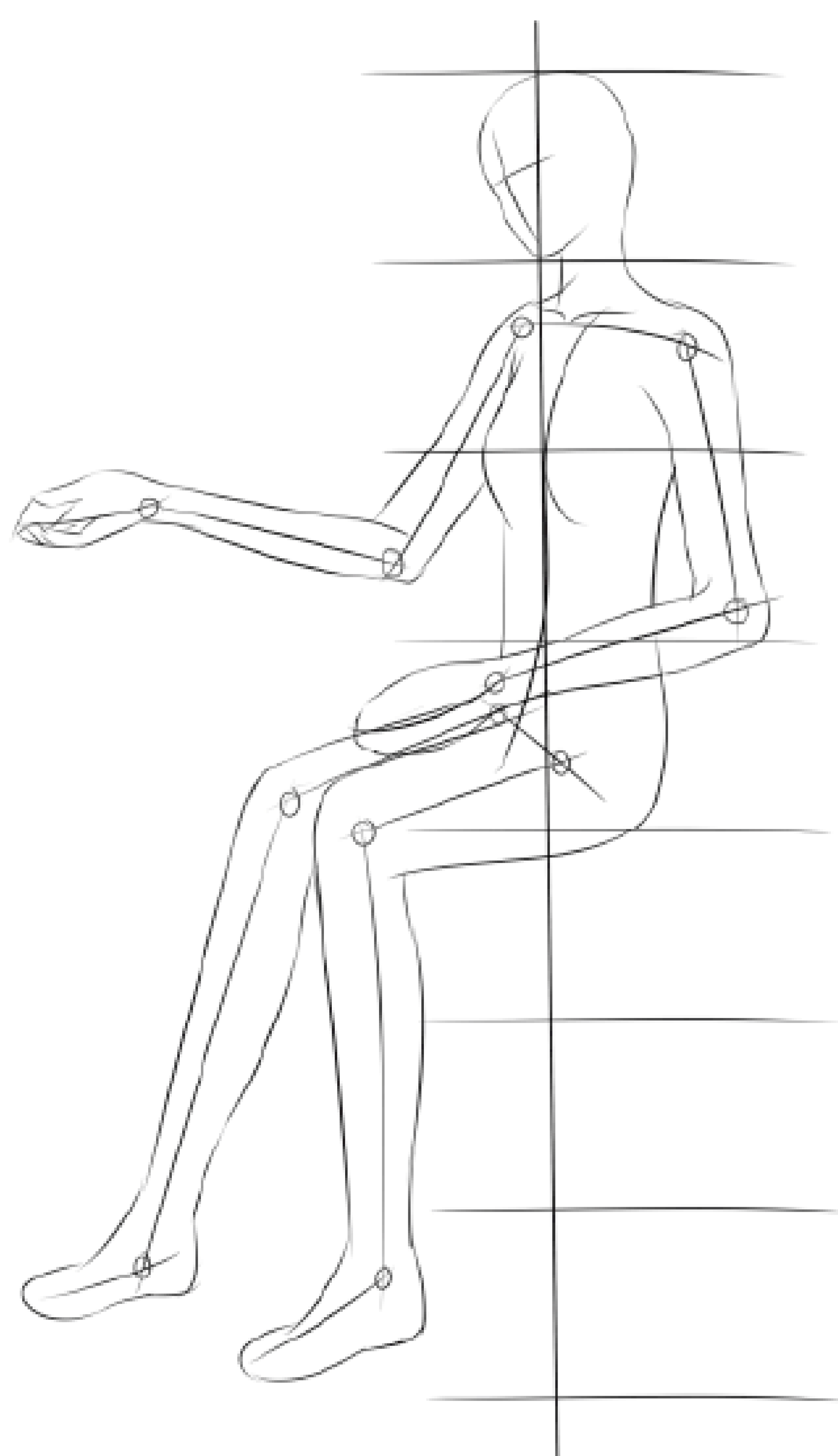


8.2.3 实战——刻画人体结构

步骤 01 新建身体图层，根据之前确立的动作和关节草图，大致画出整体的结构。

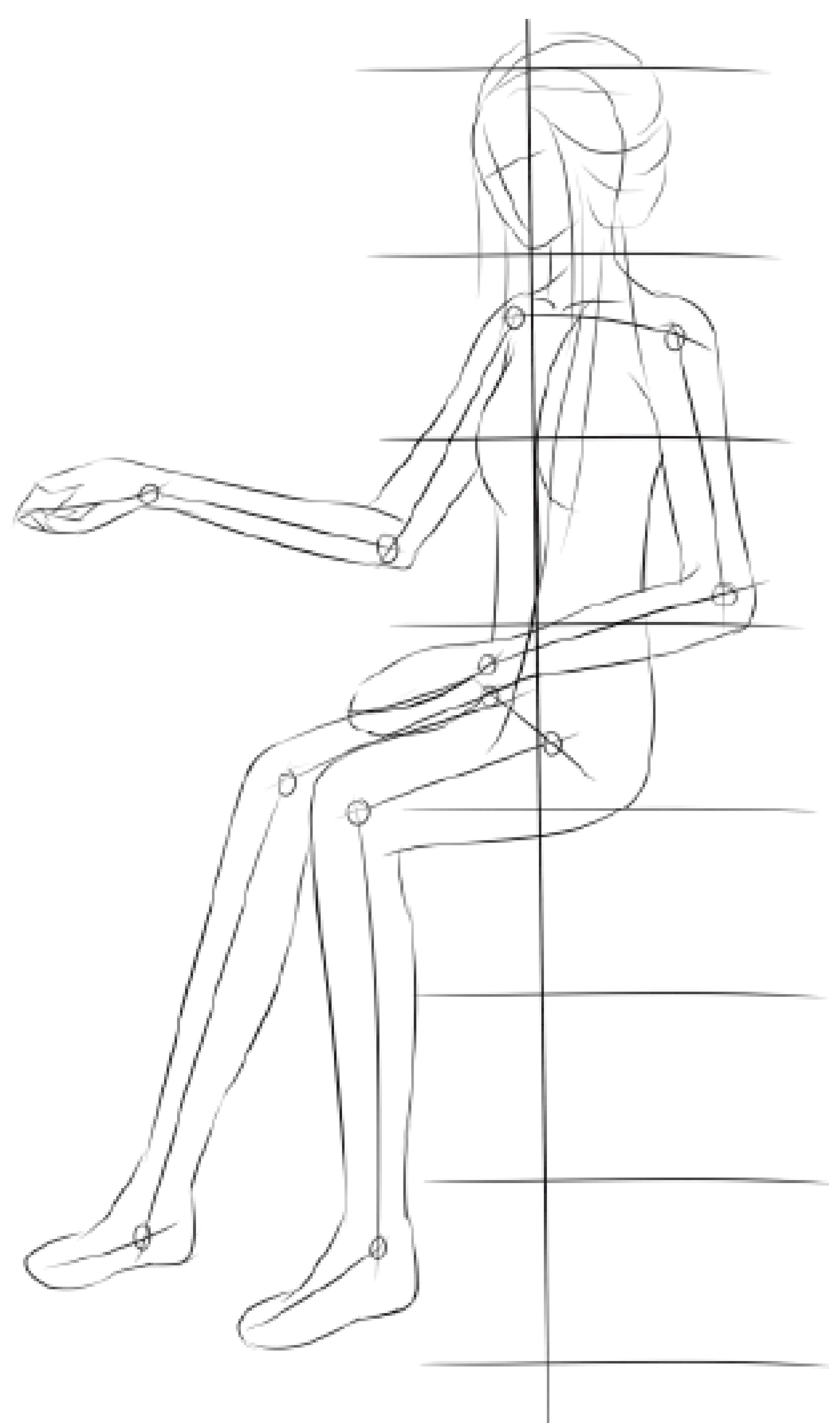


步骤 02 绘制出人物的手指以及锁骨，对人物结构进行细化。



8.2.4 实战——绘制头发和衣服的外形

步骤 01 新建头发图层，根据头部轮廓线，绘制出人物头发的大致造型。



步骤 02 新建衣服图层，绘制出人物的外套，这是一件阔袖长摆的古装。



8.2.5 实战——添加褶皱细节

步骤 01 新建褶皱图层，继续绘制人物的衣服，添加褶皱，使衣服的立体感增强。

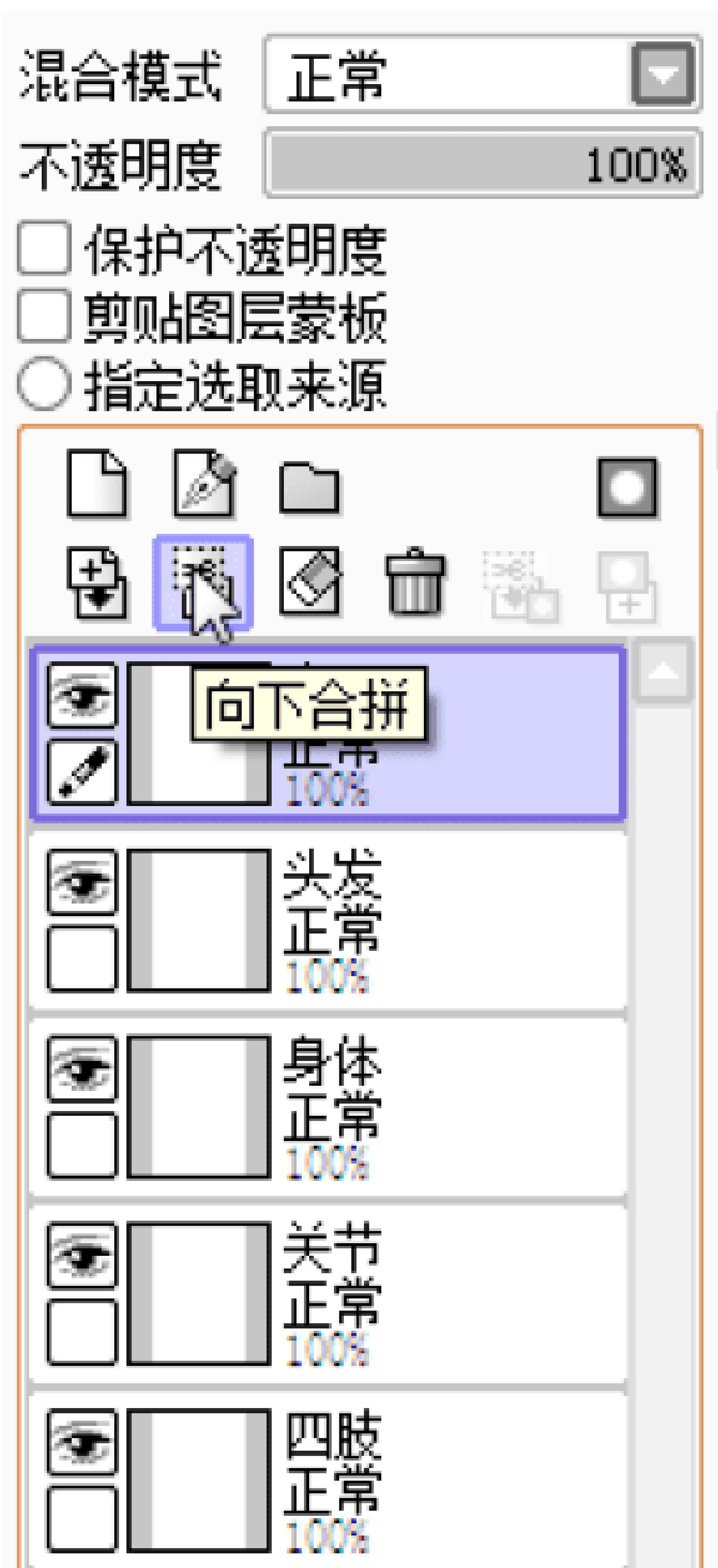


步骤 02 添加更多的头发，使头发更加丰富，根据面部十字线绘制出人物五官的大致形状。

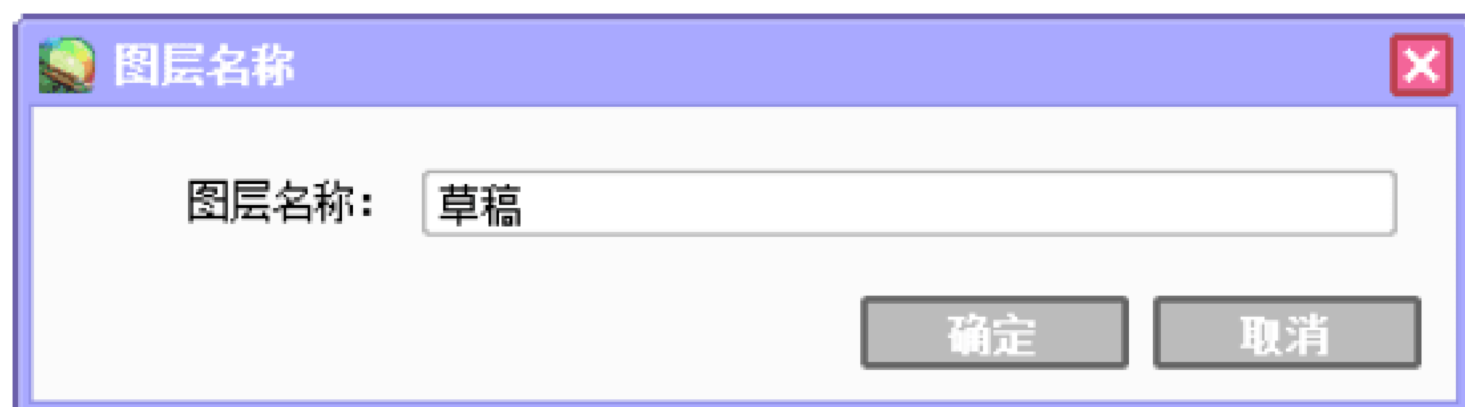


8.2.6 实战——清理线稿

步骤 01 单击“向下合拼”按钮，将绘制草稿的图层合拼。

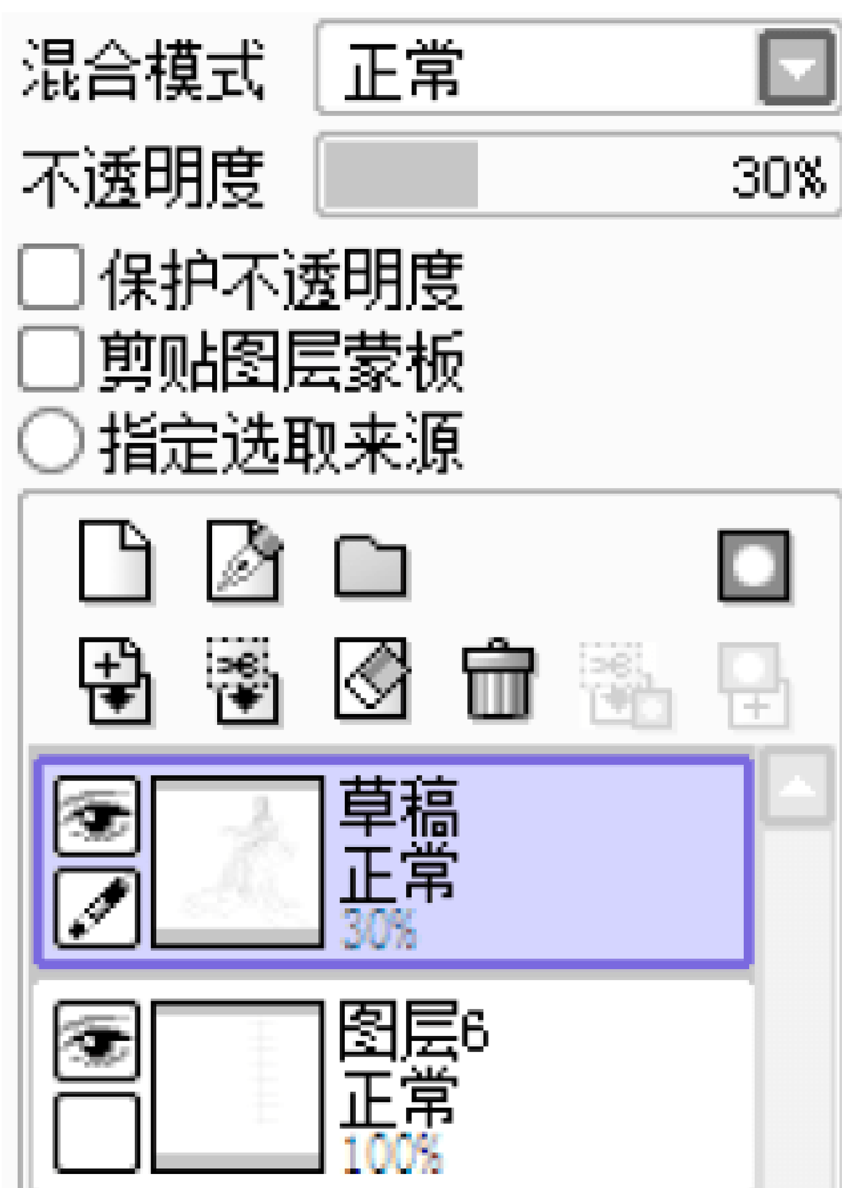


步骤 02 双击合拼的图层，在弹出的“图层名称”对话框中输入“草稿”。

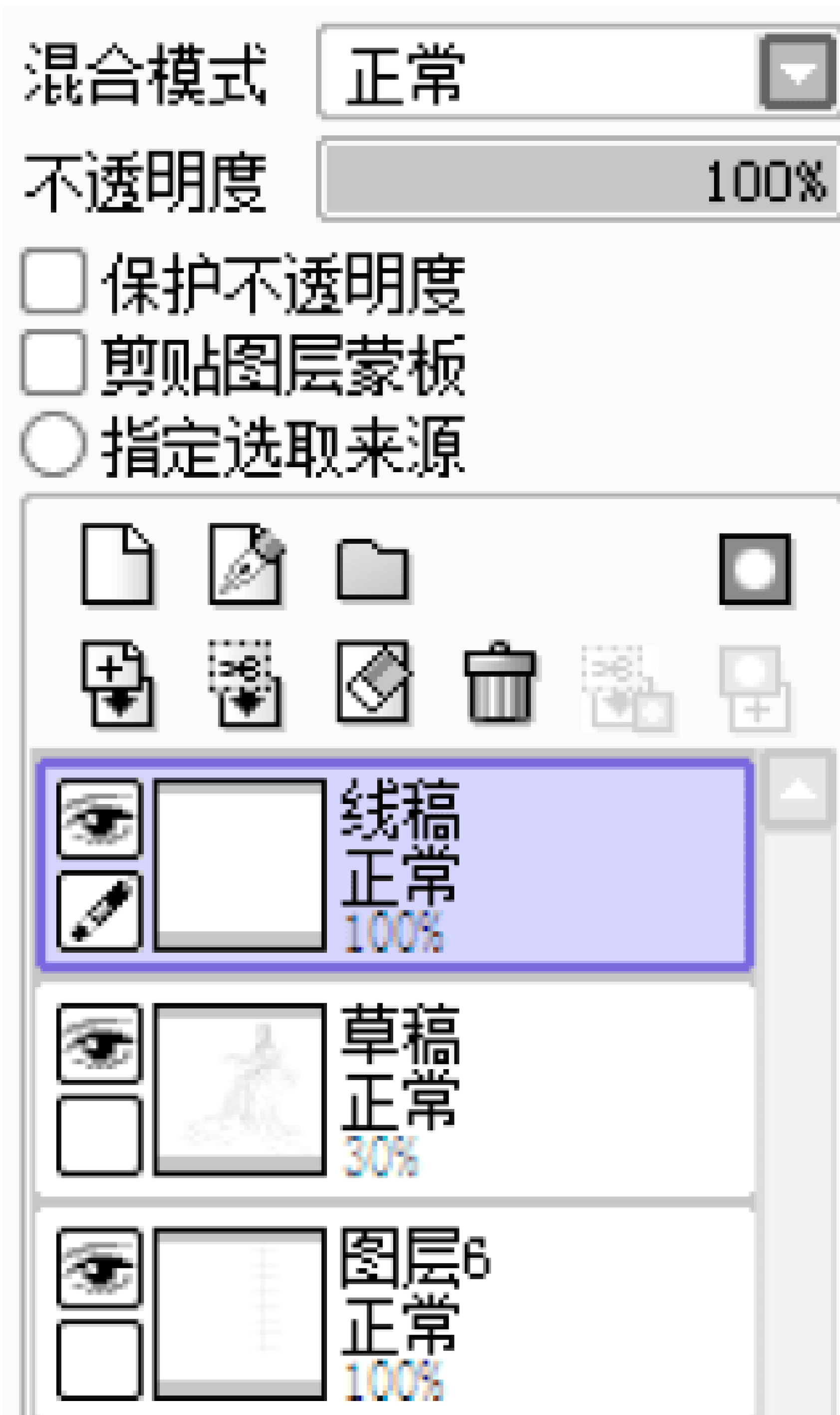




步骤 03　单击“确定”按钮，即可将图层重命名，设置草稿图层的“不透明度”为 30%。



步骤 04　新建图层，并将图层重命名为“线稿”。



步骤 05　在线稿图层中描绘线稿，根据草图绘制出人物的脸部以及五官。



步骤 06　新建头发图层，根据草图绘制出人物的头发，注意头发的层次感，以及头发重叠的处理。



步骤 07 新建发饰图层，绘制出发带，注意发带与头的穿插关系，并使用橡皮擦工具擦除被发带覆盖的头发。



步骤 08 新建衣服图层，根据草图绘制出人物的衣服，注意绘制时线条要流畅。



步骤 09 绘制出人物衣服的褶皱，让衣裙的层次更加分明。



步骤 10 绘制出手臂上的披帛，以及怀中的梅花枝。



8.2.7 实战——平铺底色

步骤 01 单击“向下合拼”按钮，将绘制线稿的图层合拼。



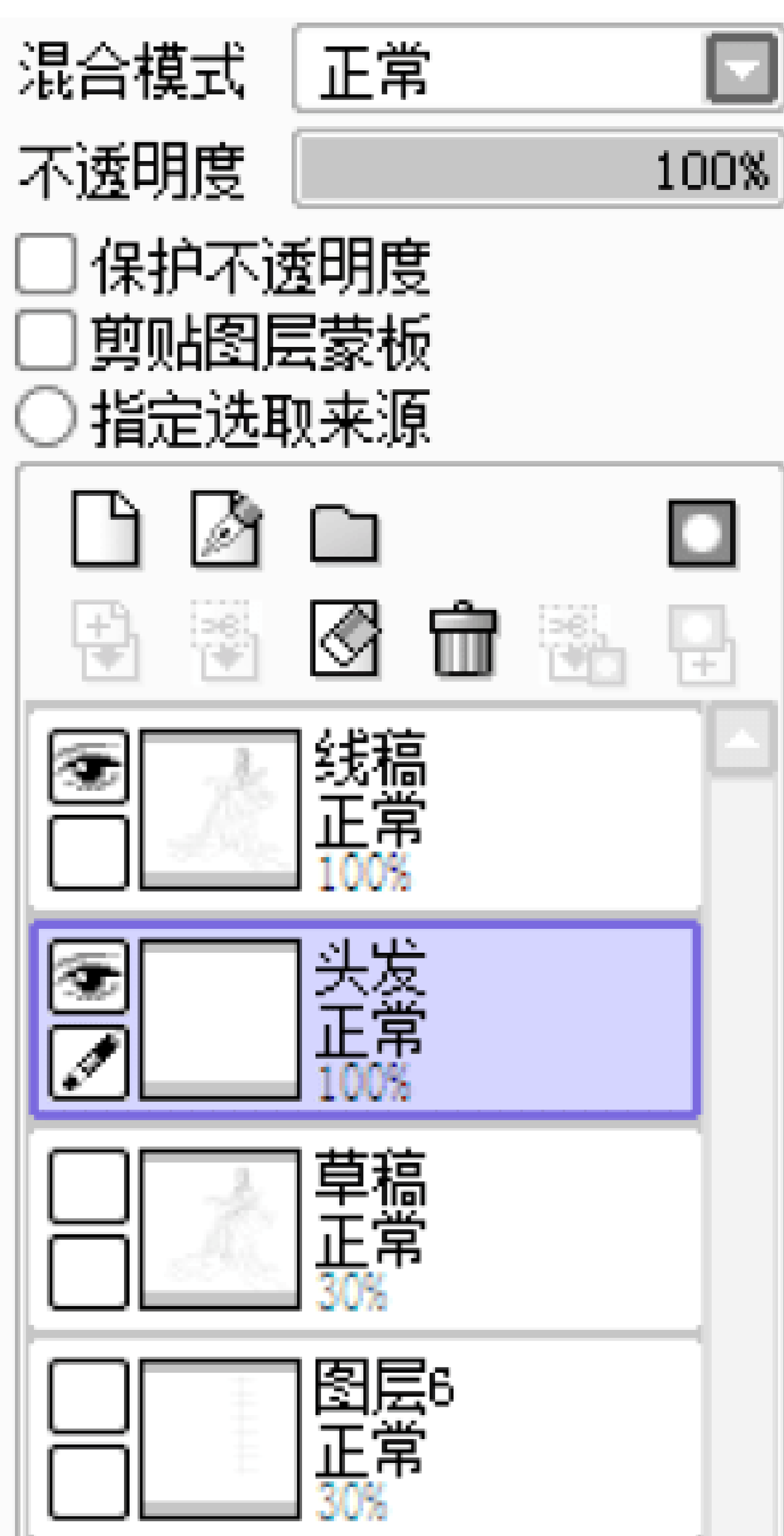
步骤 02 单击“显示/隐藏图层”按钮，将草稿图层隐藏。



步骤 03 整理线稿，使用橡皮擦工具擦除多余的线条。



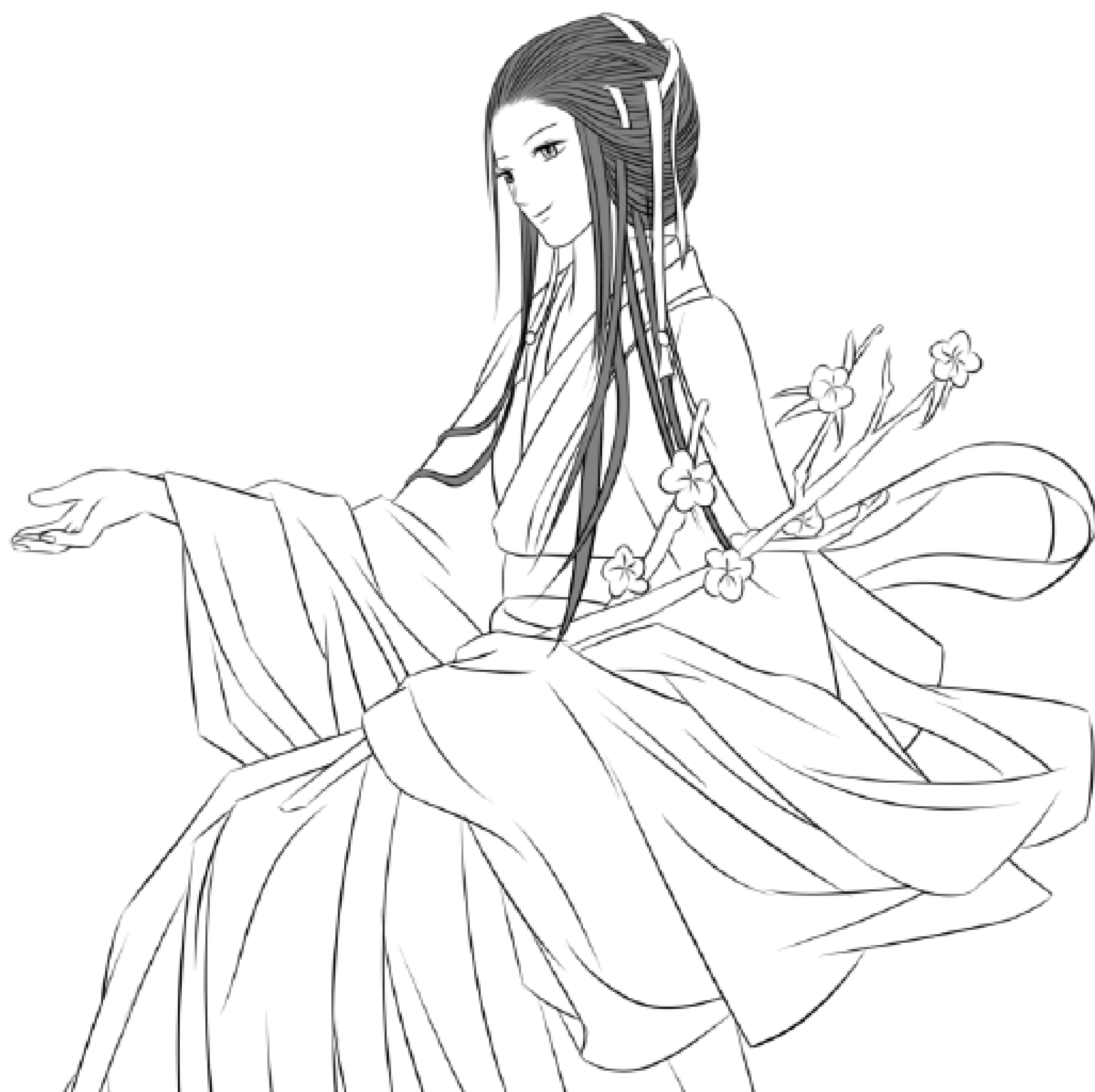
步骤 04 新建图层，并重命名为“头发”。



步骤 05 在色彩面板中，设置前景色为灰色。



步骤 06 为头发添加颜色，人物没有刘海，注意发际线的处理。



步骤 07 在图层面板中选中“保护不透明度”复选框，让图层中不想上色的地方无法上色。



步骤 08 新建图层，并重命名为“皮肤”，为露在外面的皮肤添加颜色。和步骤07一样，选中“保护不透明度”复选框。



步骤 09　新建蓝色衣服图层，设置前景色为浅蓝色，在人物衣服的蓝色部分添加颜色，并选中“保护不透明度”复选框。



步骤 10　使用同样的方法，为人物里层的衣服、腰带、披帛以及梅花枝添加颜色，这里可以多分几个图层，以便于后面阴影和高光的绘制。

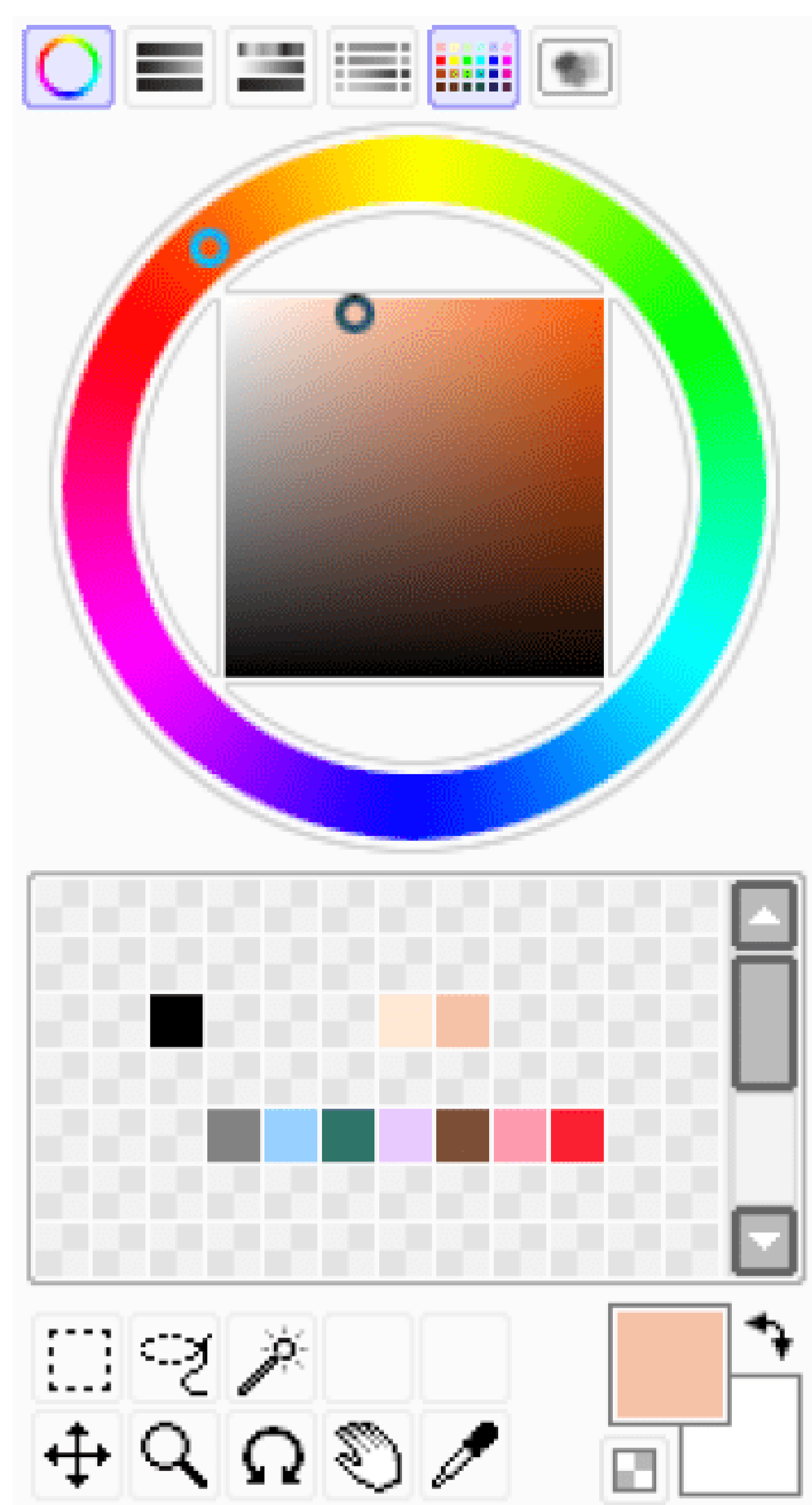


8.2.8　实战——刻画脸部

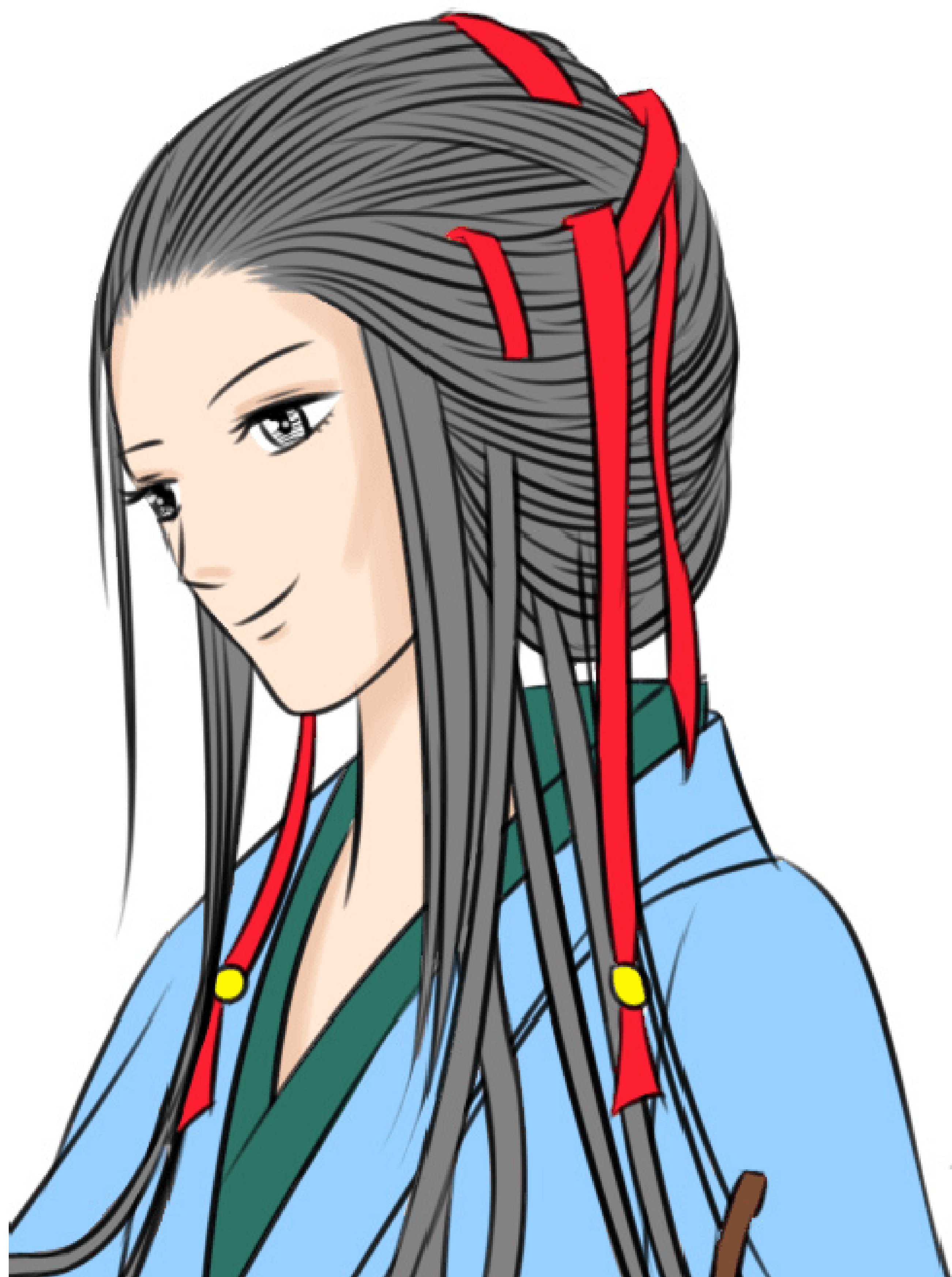
步骤 01　选择皮肤所在的图层。



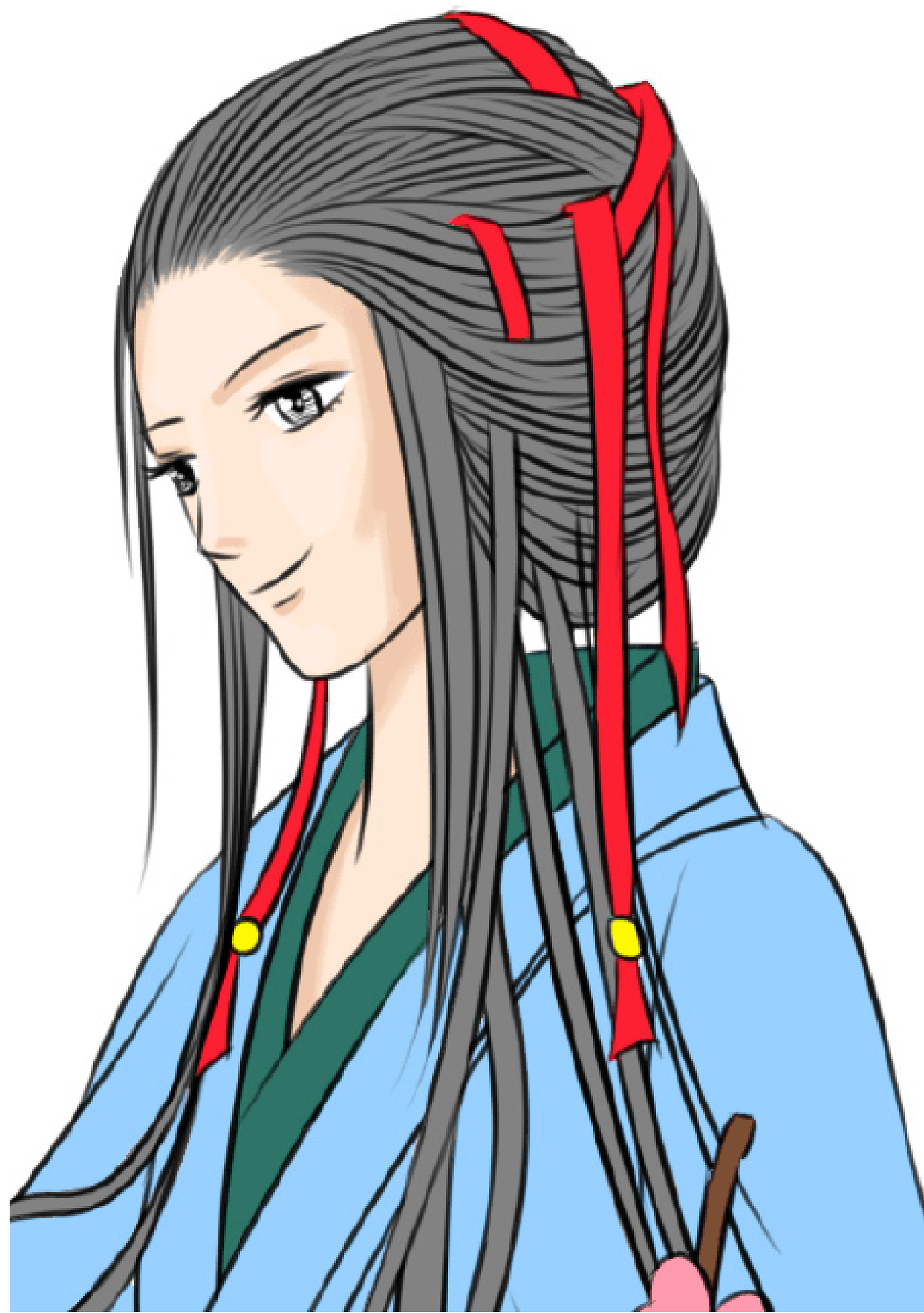
步骤 02　在色彩面板中，设置前景色为比较深的皮肤色。



步骤 03 根据光线的方向，绘制出人物脸部以及脖子的阴影。



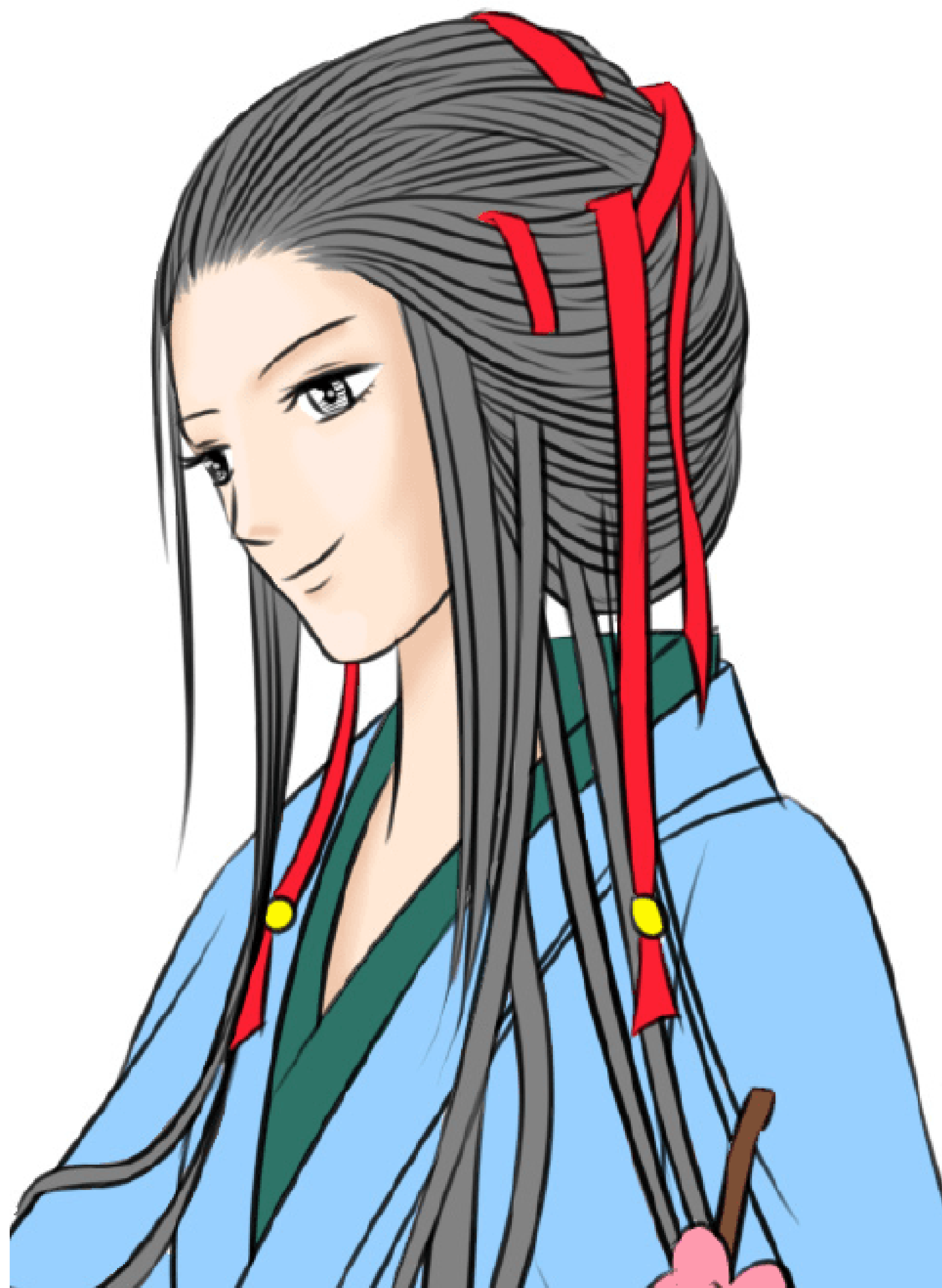
步骤 04 选择浅的皮肤色，绘制出人物脸部光线强的部分。



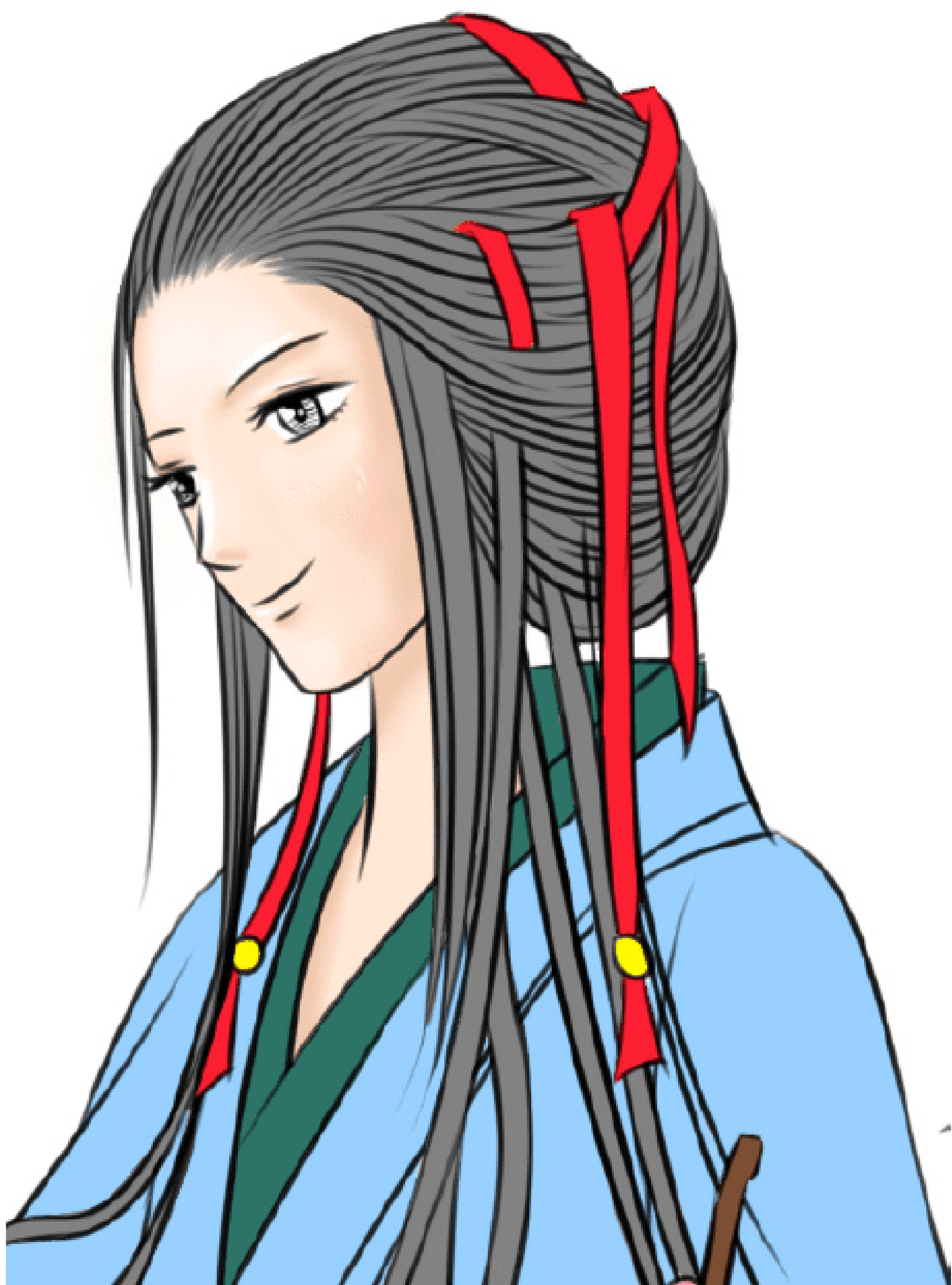
步骤 05 在工具面板中，选择水彩笔工具。



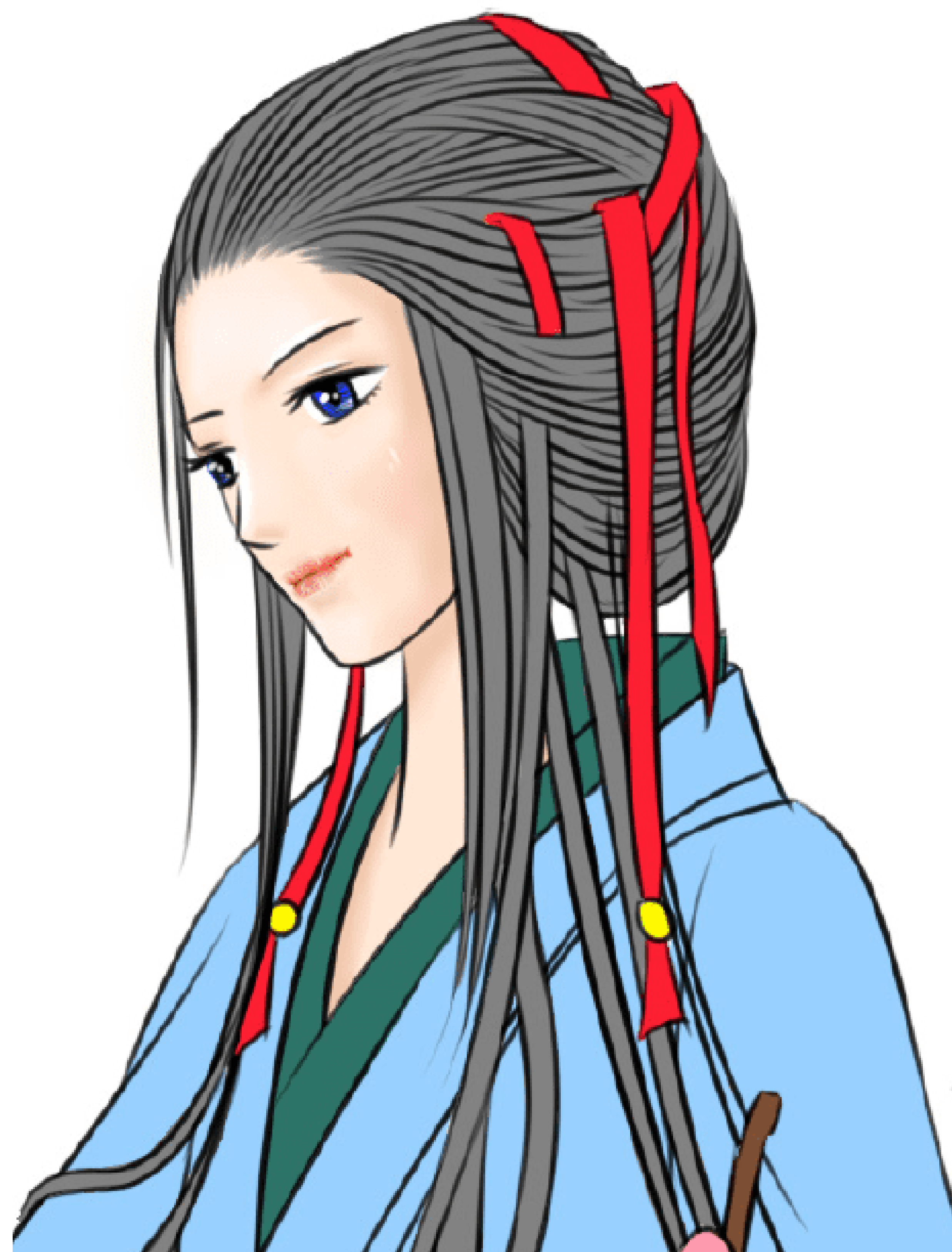
步骤 06 使用水彩笔工具将颜色涂抹开，使颜色更加自然。



步骤 07　为人物的脸部添加腮红和高光，使人物的脸部更加立体。



步骤 08　绘制出人物的嘴巴以及眼珠，注意高光的方向。



8.2.9　实战——刻画头发

步骤 01　在色彩面板中，设置前景色为深灰色。



步骤 02　在头发图层中，根据头发的走向以及光线的方向，绘制出人物头发的暗部。



步骤 03 在颜色面板中，设置前景色为浅灰色，绘制出人物头发受光的部分。



步骤 04 选择水彩笔工具将颜色涂抹开，使颜色更加自然。



步骤 05 设置前景色为白色，选择笔工具，设置笔触大小为3，绘制出人物头发上的高光。



8.2.10 实战——绘制衣服

步骤 01 在颜色面板中选择较深的颜色，绘制出人物衣服的阴影部分，注意阴影的方向要一致。



步骤 02 选择水彩笔工具将颜色涂抹开，使颜色更加自然。



步骤 03 选择比较浅的颜色，绘制出衣服的受光部分，并使用水彩笔工具将颜色涂抹开，因为衣服材质的原因不必绘制高光。



步骤 04 选择披帛色块所在的图层，绘制出人物披帛的阴影。



步骤 05　设置披帛图层的“不透明度”为60%，披帛的材质是纱，有透明感。



8.2.11　实战——刻画饰品

步骤 01　选择发带色块所在的图层，设置前景色为深红色，绘制出发带的阴影。



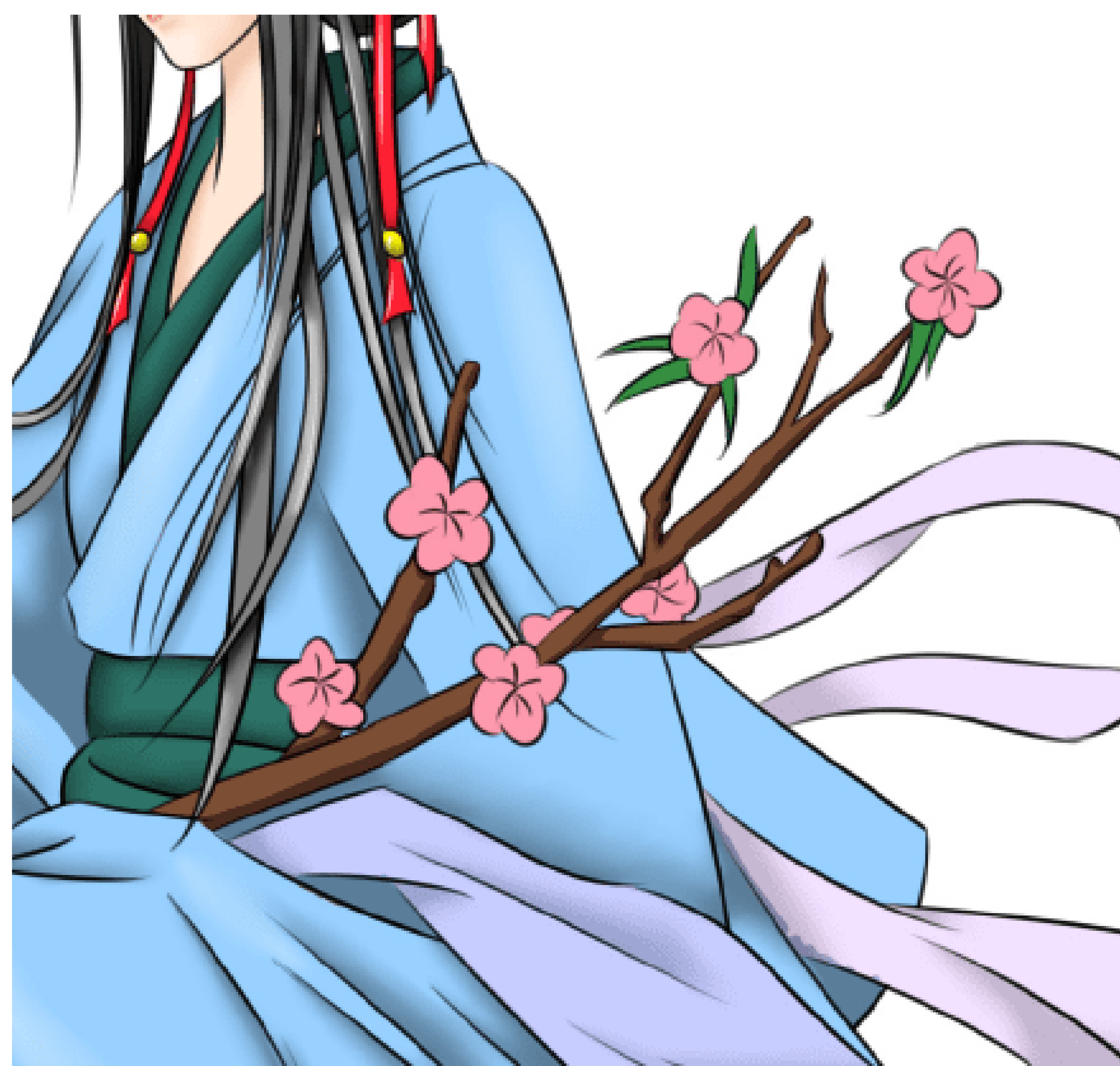
步骤 02　选择并使用水彩笔工具，对绘制的阴影进行涂抹，使颜色更加自然。



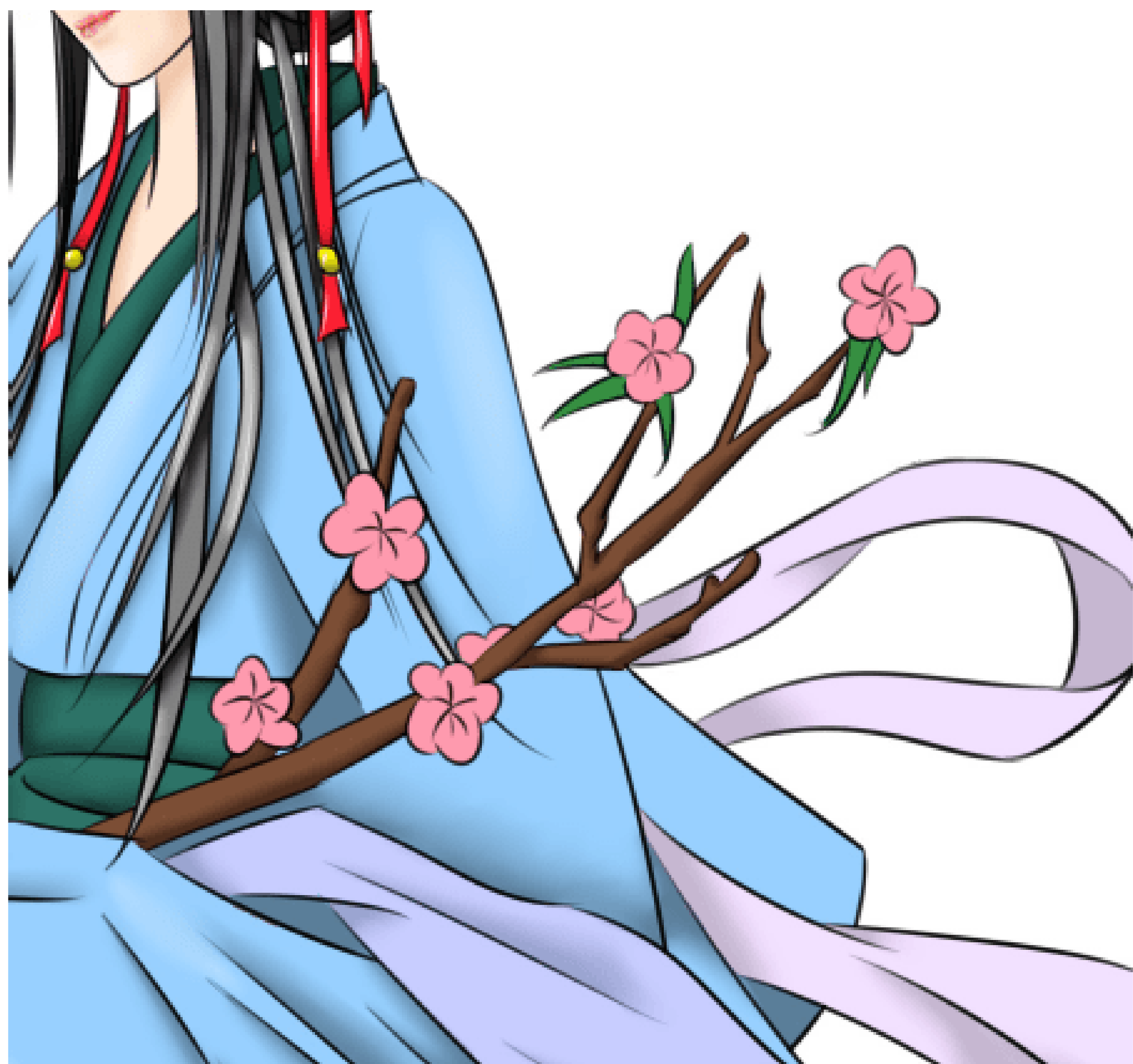
步骤 03　设置前景色为白色，绘制出发带的高光。



步骤 04　选择梅花枝所在的图层，根据光线的方向，绘制出阴影的色块。



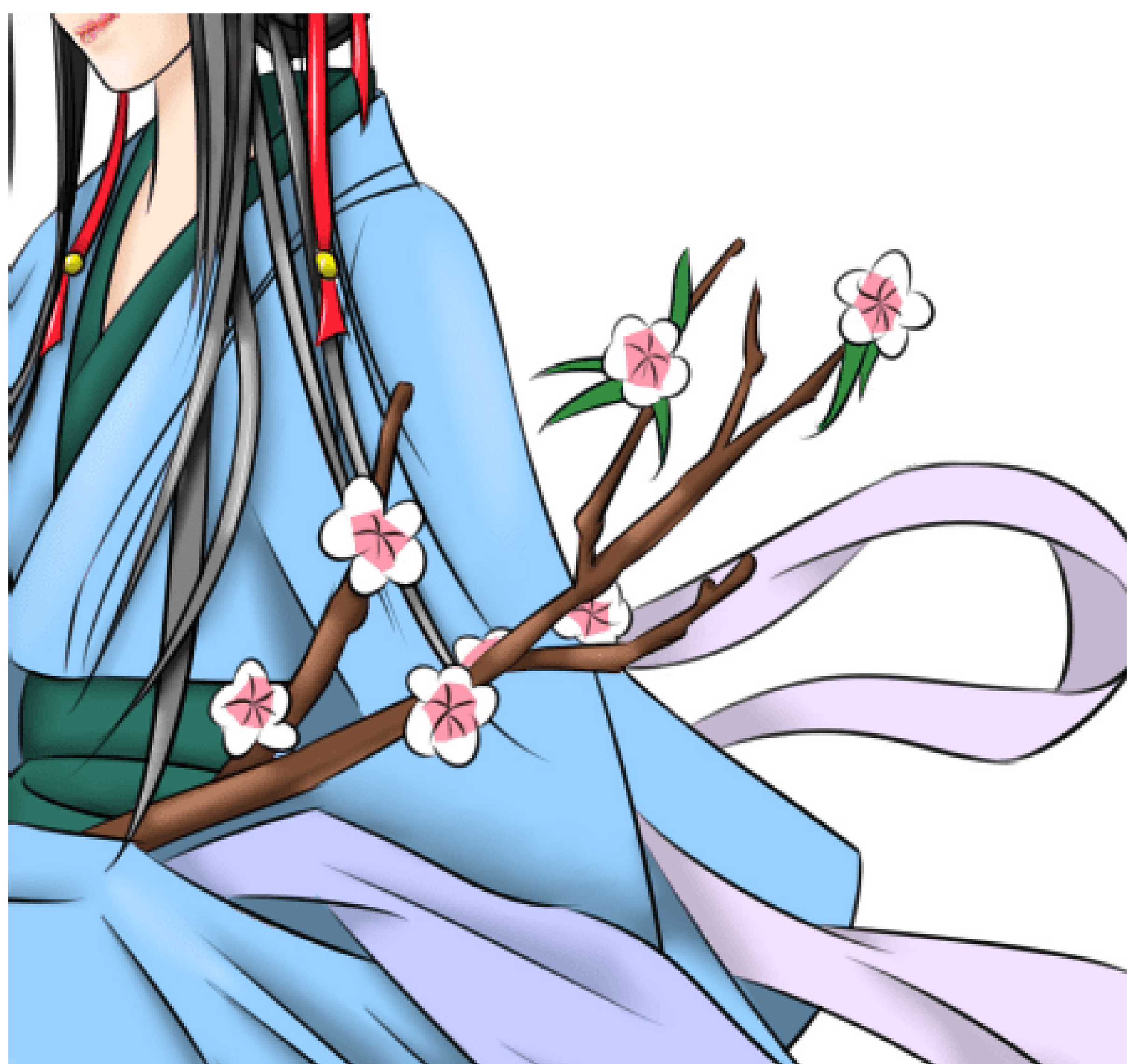
步骤 05 使用水彩笔工具，将颜色涂抹开，使颜色更加自然。



步骤 06 选择比较浅的颜色，绘制出受光部分，并使用水彩笔工具，将颜色涂抹开。



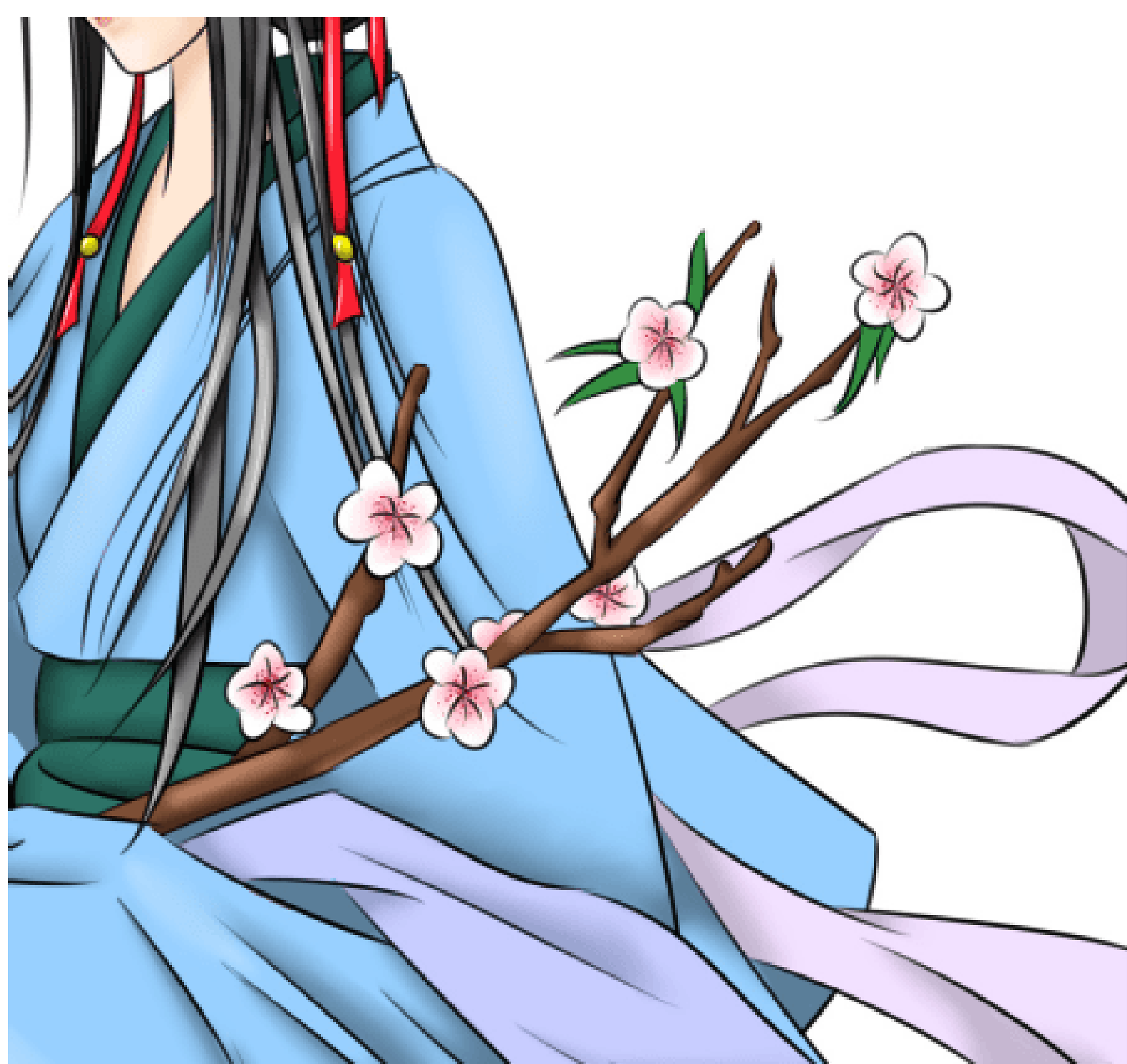
步骤 07 设置前景色为白色，在梅花花瓣上绘制出周边的颜色。



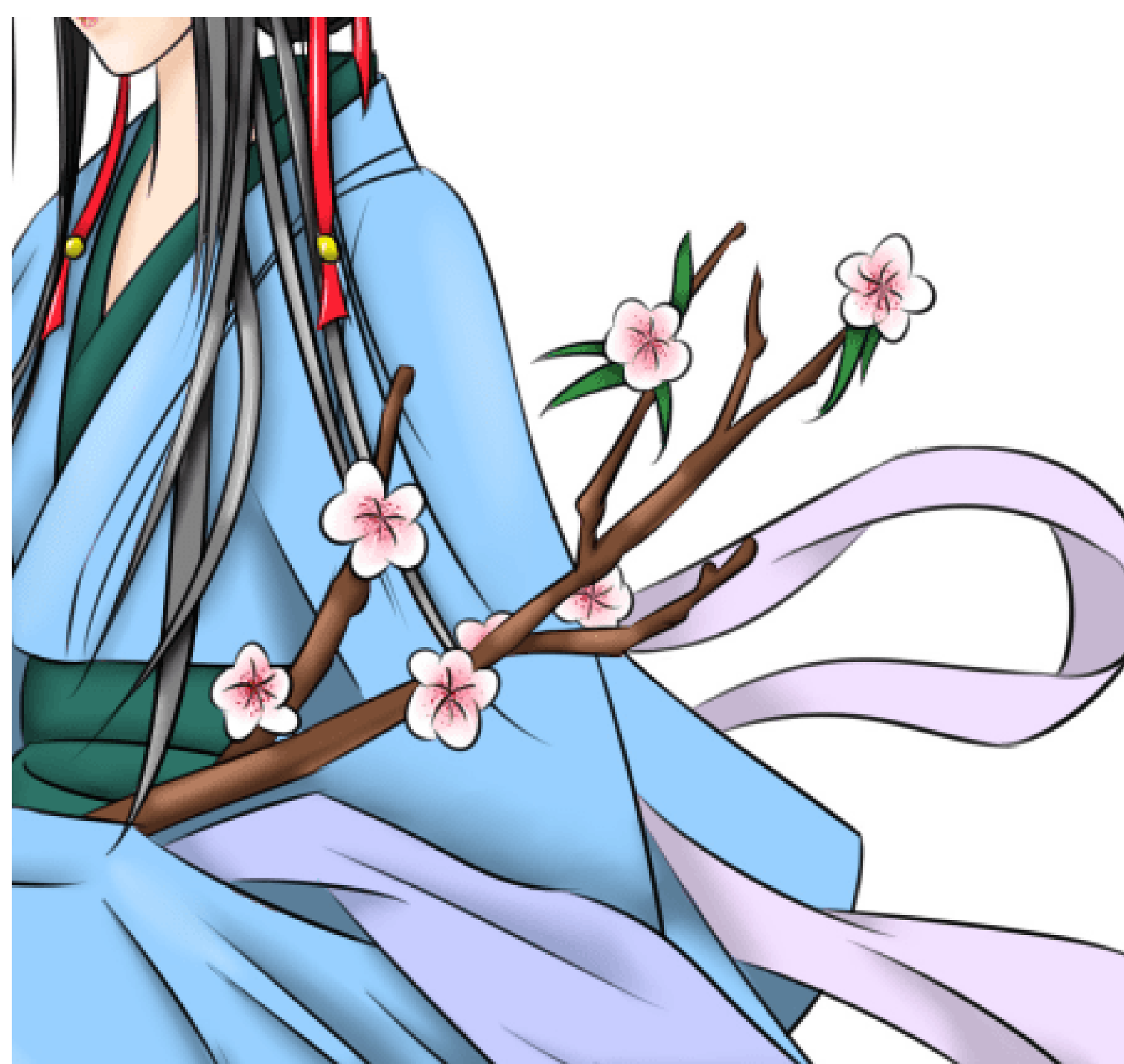
步骤 08 使用水彩笔工具，将颜色涂抹开，使花瓣有过渡的效果。



步骤 09 设置前景色为大红色，选择铅笔工具，用点的方式绘制出梅花的花蕊。



步骤 10 设置前景色为深绿色，绘制出叶子的阴影。

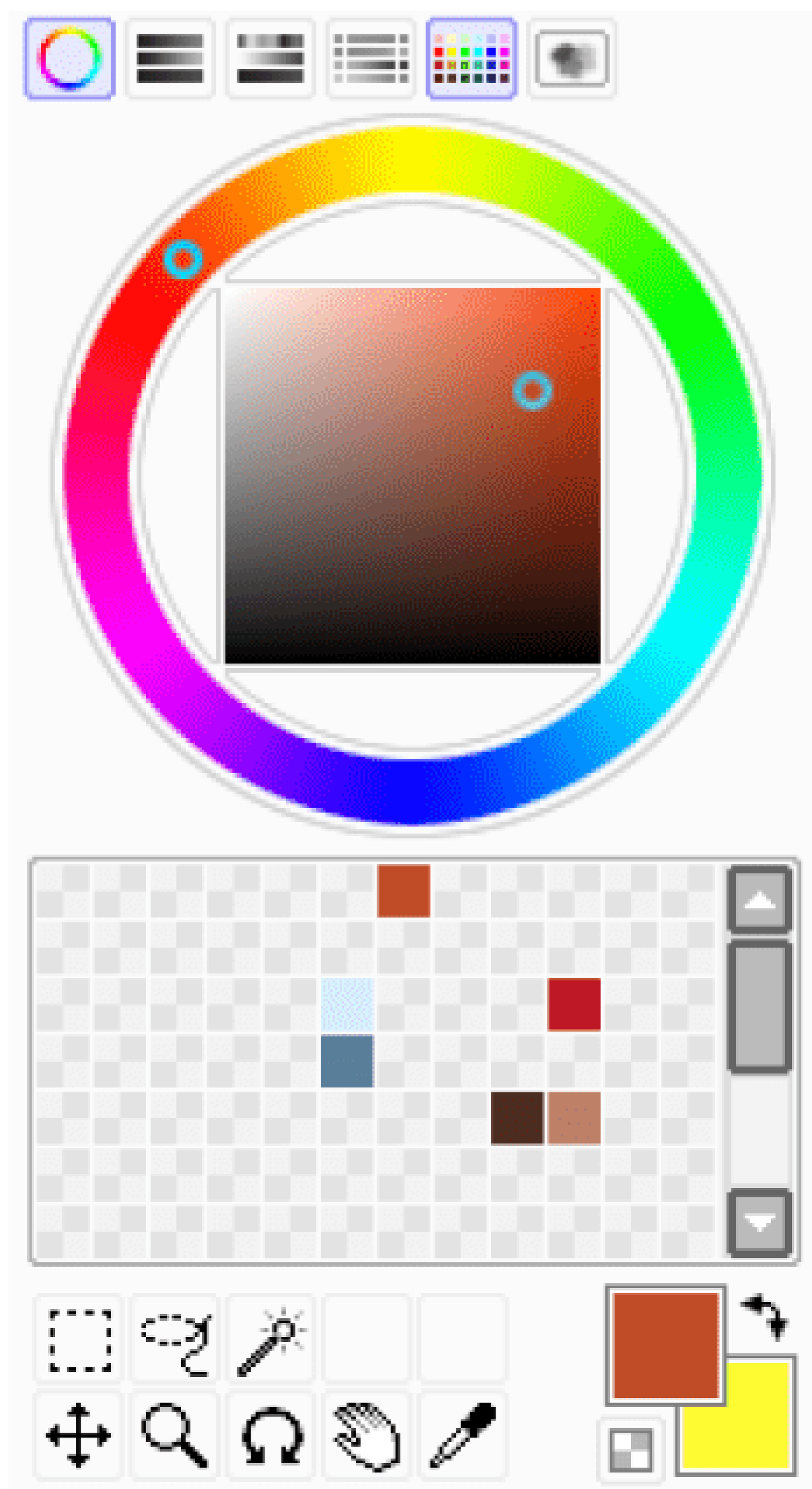


8.2.12 实战——绘制背景

步骤 01 新建图层，设置前景色为黑色，选择笔工具，简单地绘制出背景的线稿。



步骤 02 在色彩面板中，设置前景色为红褐色。



步骤 03 新建围栏图层，为人物坐着的围栏添加颜色。



步骤 04 在图层面板中，选中“保护不透明度”复选框。



步骤 05 新建柱子图层，为人物身后的两根柱子添加颜色，并选中“保护不透明度”复选框。



步骤 06 设置前景色为深褐色，分别绘制出围栏以及柱子的阴影。



步骤 07 选择水彩笔工具，将颜色涂抹开，并选择比较浅的颜色，绘制出柱子的高光部分。



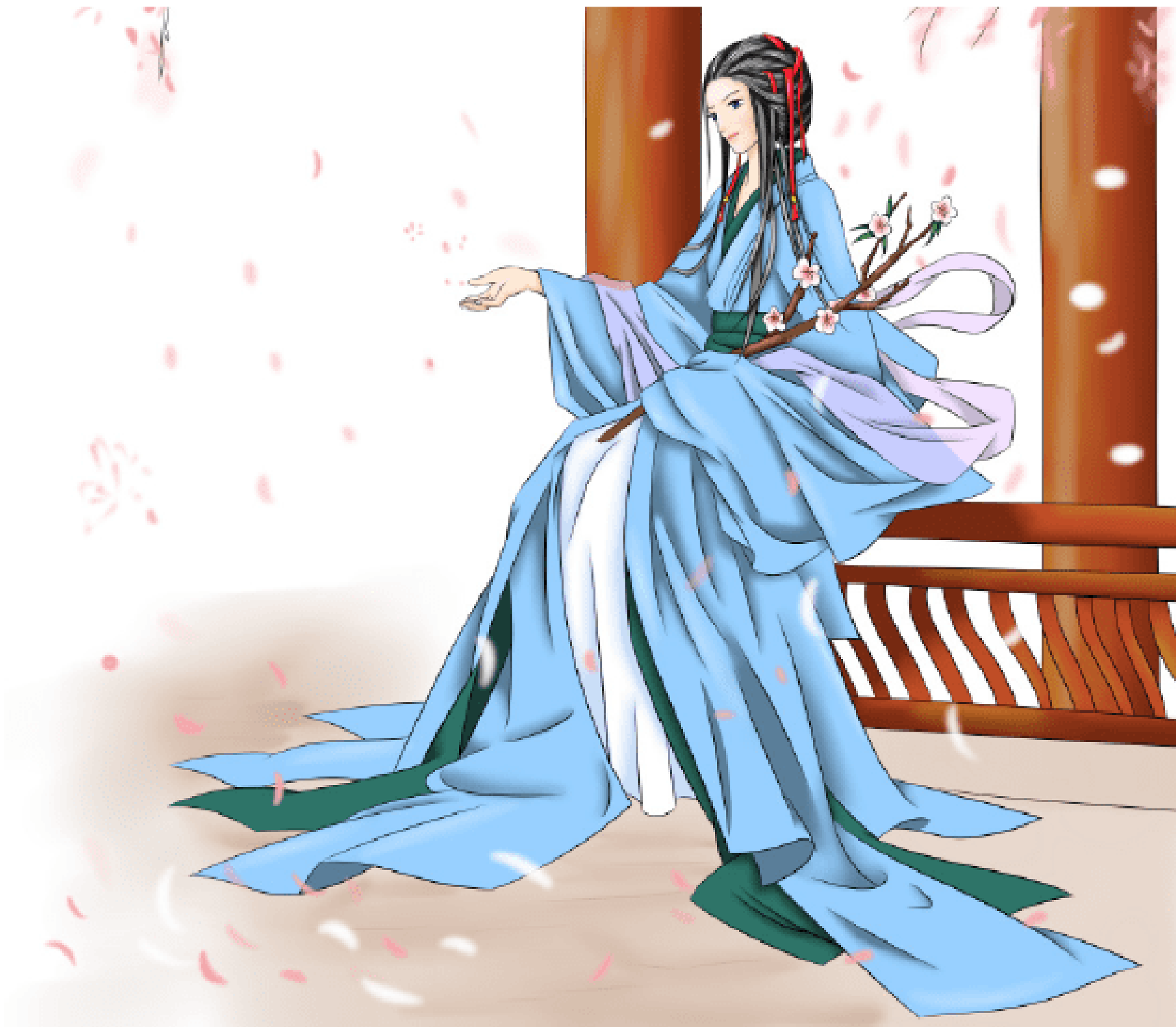
步骤 08 选择偏黄的灰色，为地面添加颜色，注意虚实的处理。



步骤 09 新建粉色花瓣图层，设置前景色为接近花瓣的粉红色，设置图层的“不透明度”分别为100%、80%和60%，绘制出飘舞的花瓣。



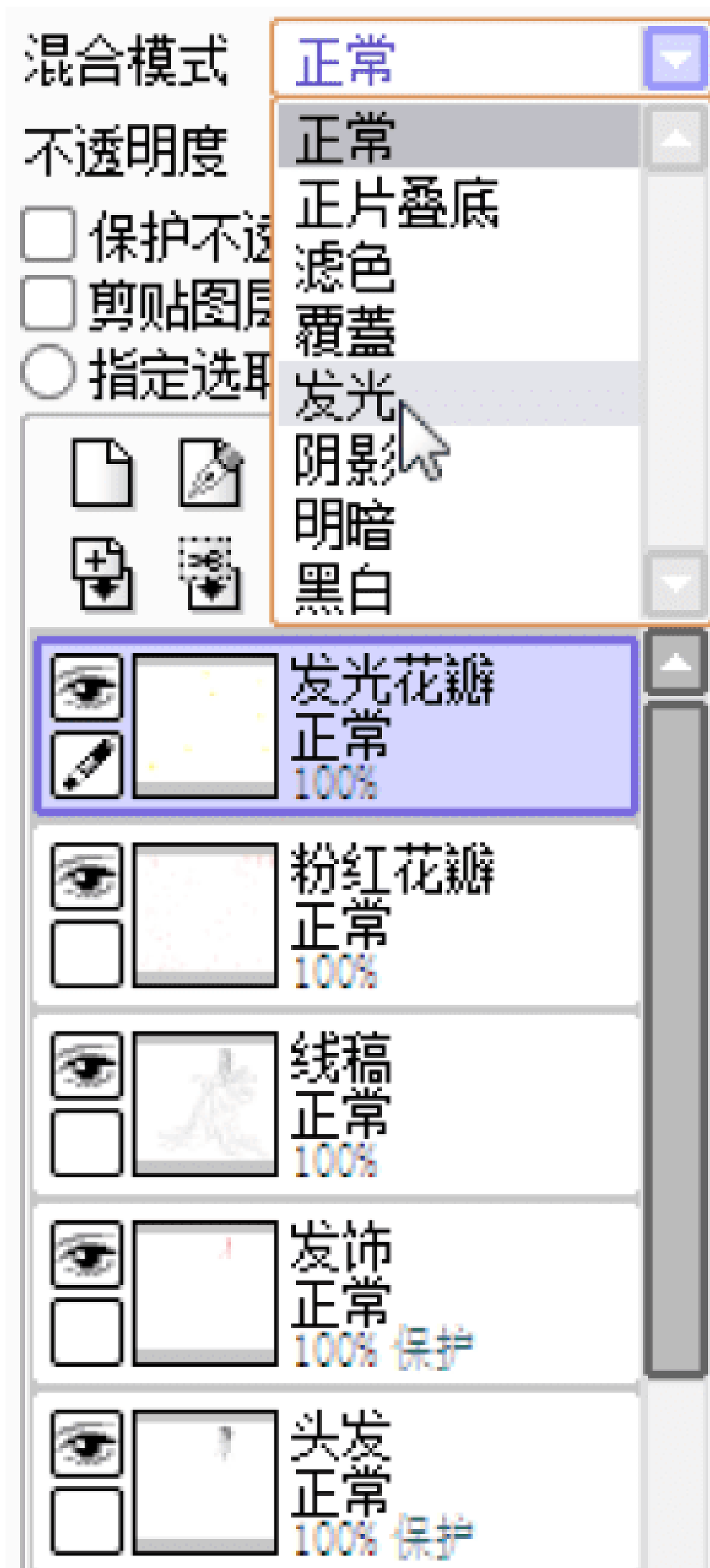
步骤 10 新建发光花瓣图层，设置前景色为白色，绘制出飘动着的有反光的花瓣。



步骤 11 设置前景色为柠檬黄，在画面中绘制出色块。



步骤 12 选择发光花瓣图层，单击图层中“混合模式”右侧的三角形下拉按钮，在弹出的列表中选择“发光”选项。



8.2.13 实战——整理画面

整理画面，最终效果图完成。这是一位坐在凉亭边的围栏上，一只手怀抱着梅花，另一只手去接飘舞在空中的花瓣，身着淡蓝色古装，头戴红色发带的美丽女子。

09

第9章　钢笔工具实战——绘制可爱萝莉

学习提示

本章主要介绍在 SAI 软件中钢笔工具和选区工具的用法。

本章重点

- 钢笔工具在绘制线稿中的应用
- 范围选择工具
- 绘制可爱萝莉



9.1　钢笔工具在绘制线稿中的应用

本节主要介绍 SAI 的一大特色功能——钢笔图层。在绘制漫画的过程中，常常会使用钢笔工具来绘制长线条、轮廓线等。

9.1.1　钢笔工具和钢笔图层

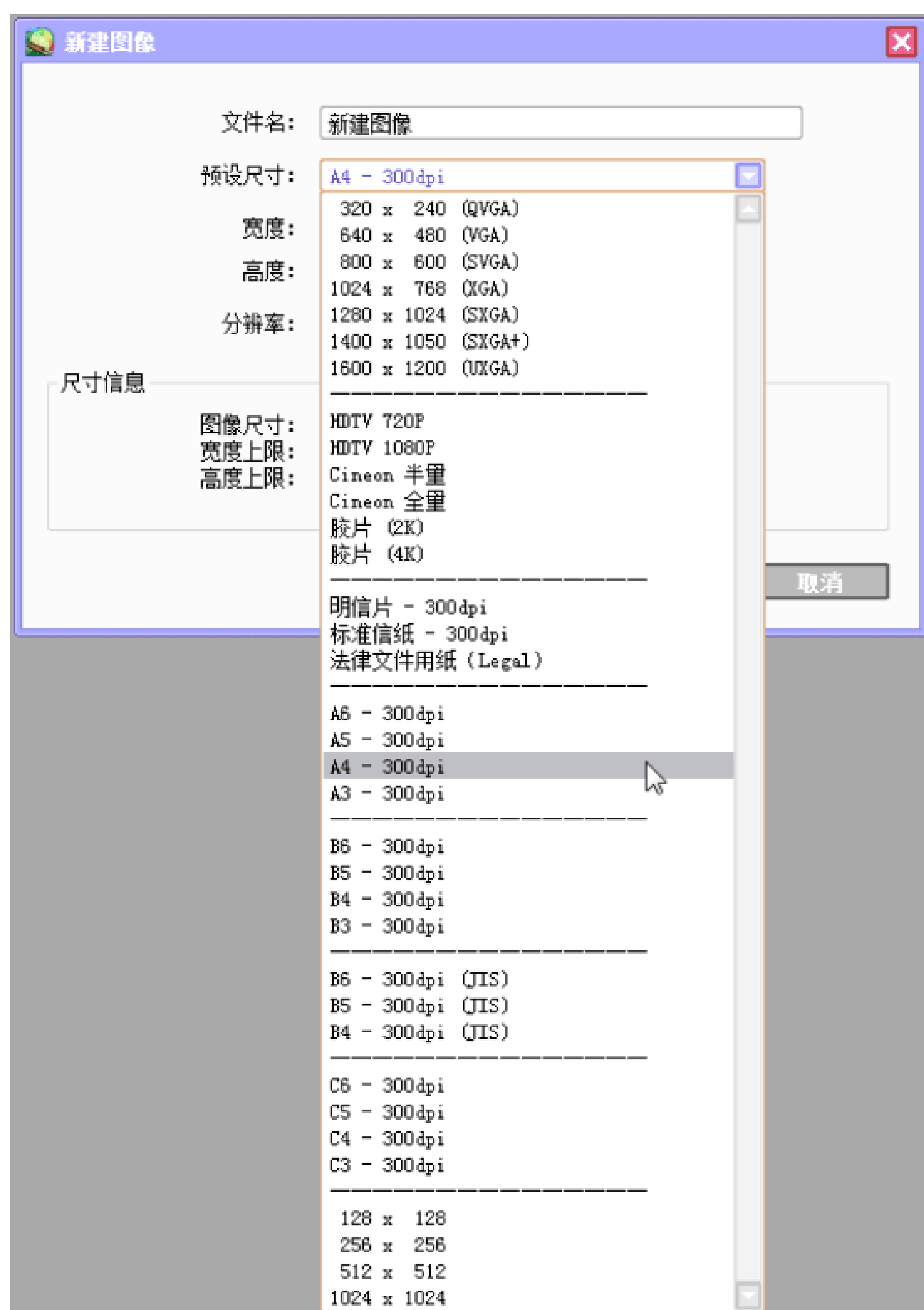
1．实战——如何创建钢笔图层

只有在钢笔图层中才能使用各种钢笔工具来绘制线稿，下面介绍怎样创建钢笔图层。

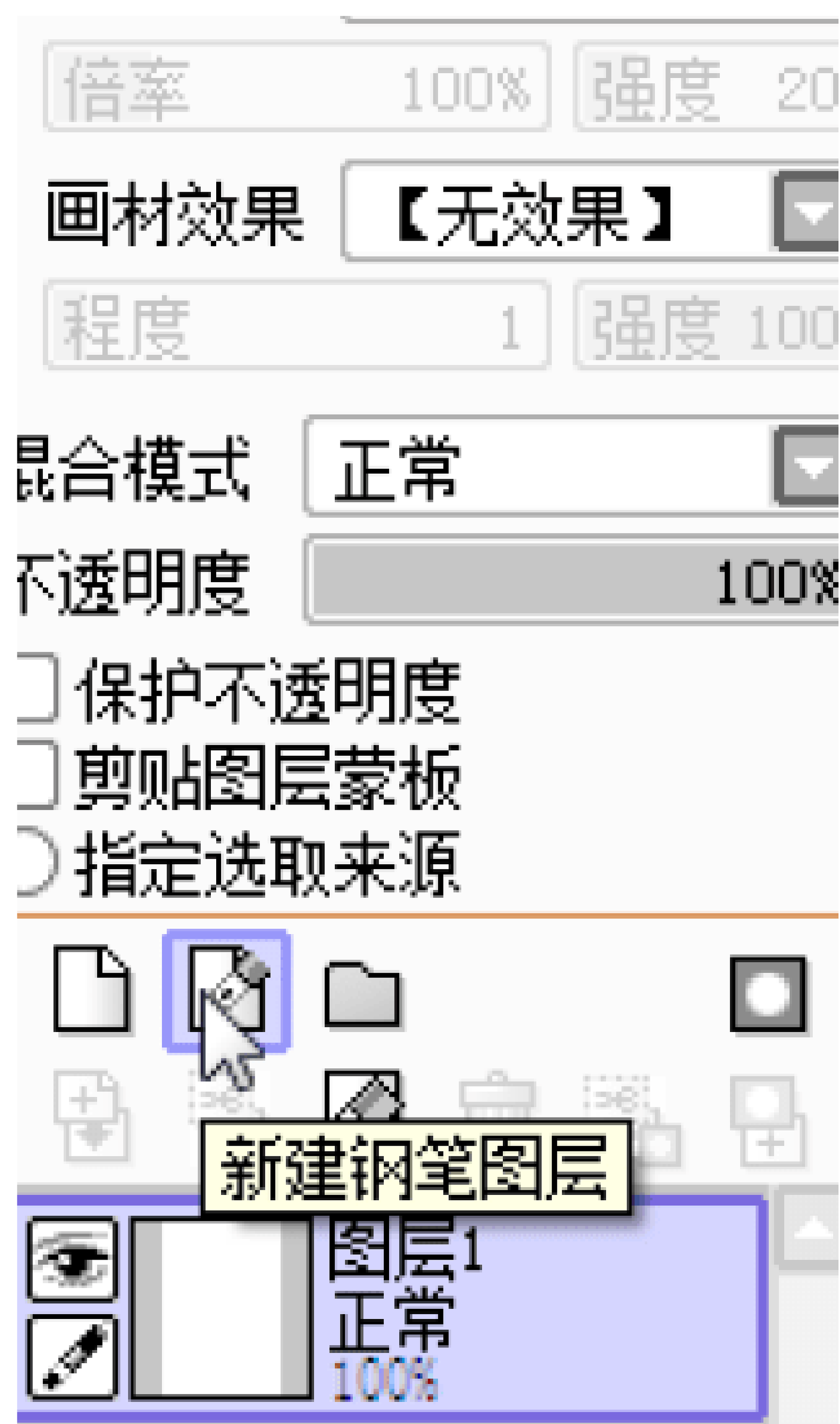
步骤 01　运行绘图软件 SAI，选择“文件”|“新建文件”命令。



步骤 02　在弹出的“新建图像”对话框中，单击“预设尺寸”右侧的三角形下拉按钮，在弹出的列表中选择 A4-300dpi 选项。



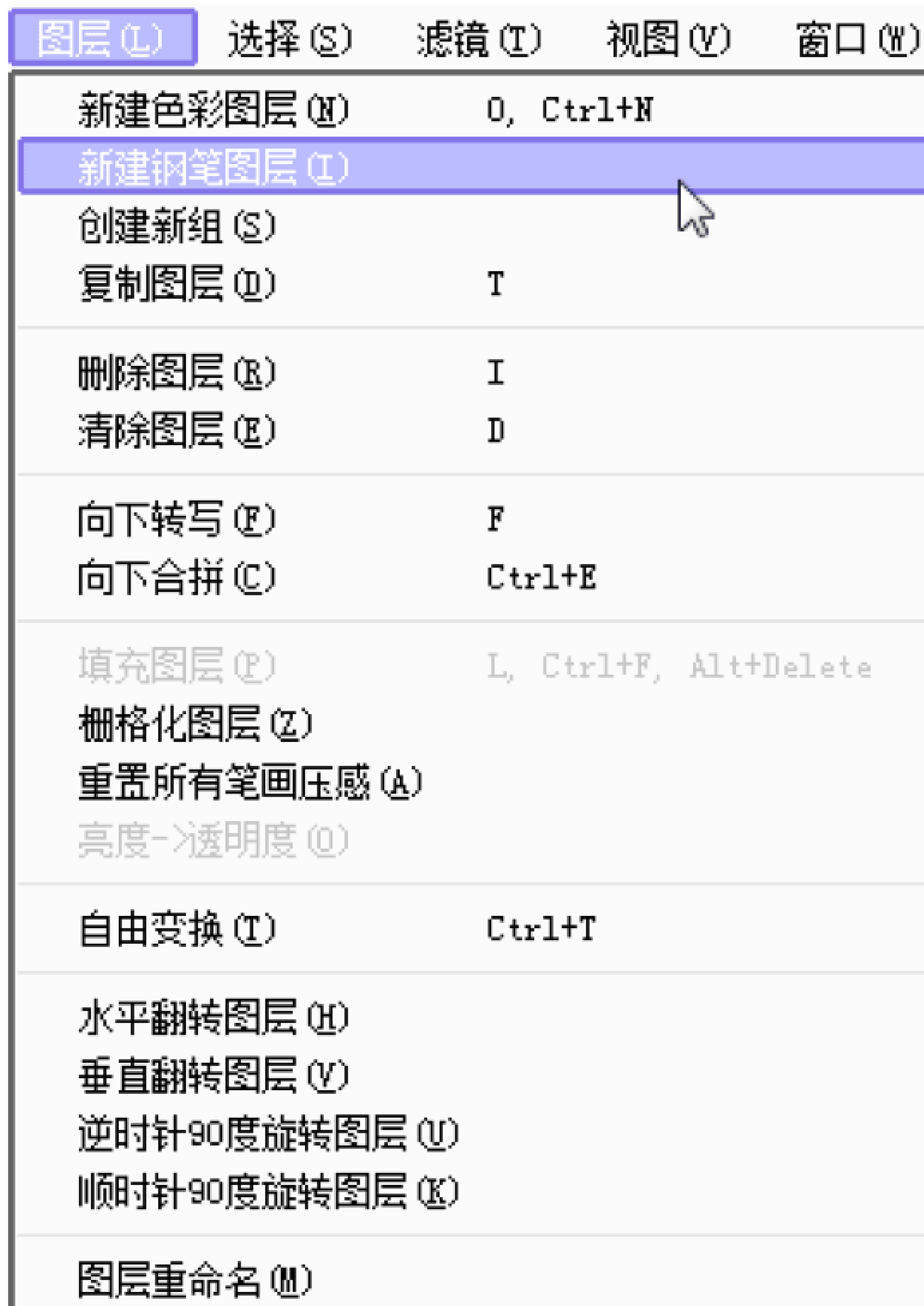
步骤 03 单击“确定”按钮，即可新建空白画布，在图层面板中单击“新建钢笔图层”按钮。



步骤 04 执行操作后即可创建钢笔图层。



步骤 05 也可以选择“图层”|“新建钢笔图层”命令，创建钢笔图层。



2．钢笔工具



新建钢笔图层后，即可弹出钢笔工具面板。

钢笔工具面板中各选项的含义如下。

➢ 钢笔：带有自动修正功能的徒手绘画工具，强大的修正功能可以使线条更加优美，适合于绘制眼睛等细小的部位或者人物的线稿。

➢ 修正液：可以对钢笔、折线、曲线进行修正的橡皮工具，这个工具也具有自动修正功能。

➢ 修改线：可以修改线条颜色粗细与浓度的工具，只需在设置界面中先设定好参数，再单击想要修改的线条即可。

➢ 更改色：可以改变线条颜色的工具，先设定好色彩（前景色），再单击想要更改的线条即可。

➢ 锚点：钢笔图层中的所有线条都是由锚点串接起来的，而能够对这些点进行编辑的工具就是锚点工具。

➢ 笔压：可以对线条的强弱进行调节，将线条的一部分变粗或者变细。在目标锚点上按住鼠标左键后左右拖动，即可改变该锚点两侧的粗细。

➢ 选择笔：与普通图层中的选择笔完全相同，可以像普通的笔刷工具一样，通过绘画来制作选择范围。

➢ 选区擦：一个普通工具，可以像橡皮擦工具一样，将不需要的选择范围清除。

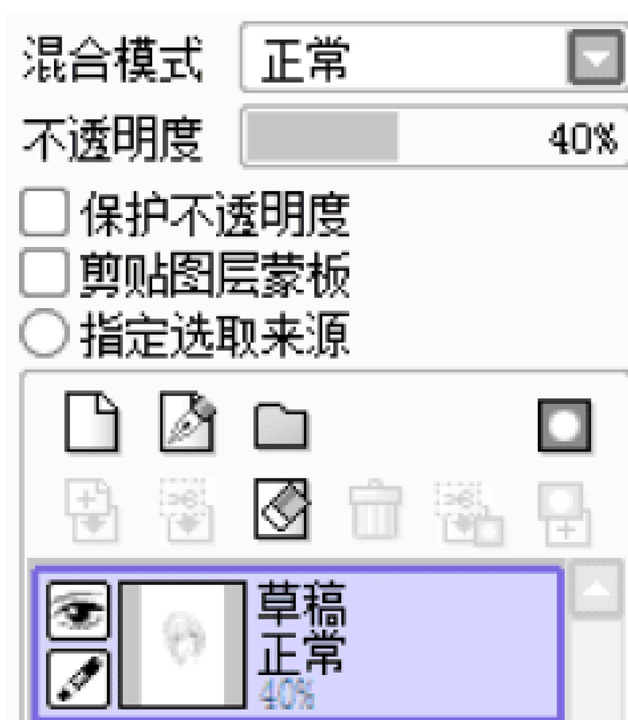
➢ 曲线：专门用于绘制弯曲线条的工具，每单击一次鼠标会形成一个锚点，双击鼠标即可结束当前线条，特别适用于绘制头发的轮廓，或者其他长而舒缓的曲线。

➢ 折线：专门绘制折线的工具，操作方法与曲线相同，也可以用来制作单一直线。

9.1.2 实战——运用钢笔工具制作漫画线稿

运用钢笔工具绘制漫画线稿的基本操作如下。

步骤 01 运行绘图软件 SAI，在主视窗中绘制出草稿，选择“草稿”图层，设置“不透明度”为 40%。



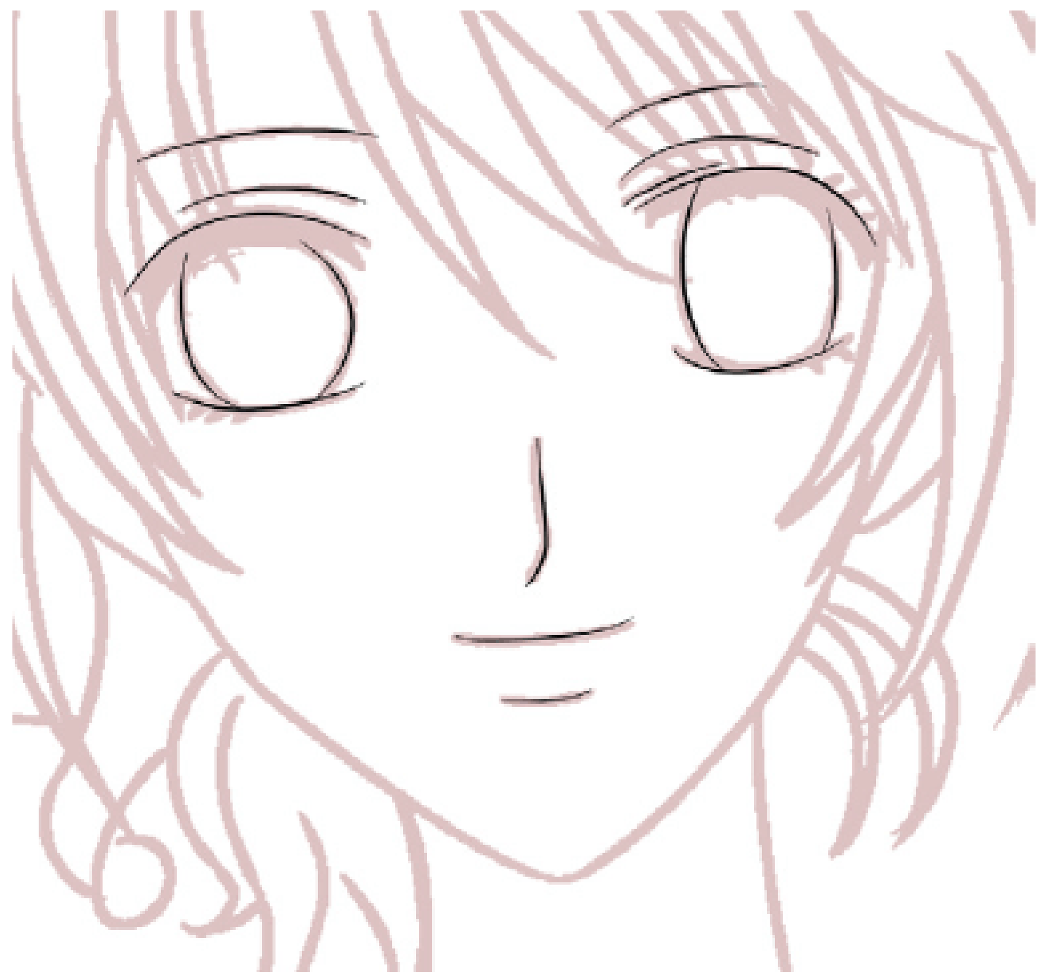
步骤 02 单击“新建钢笔图层”按钮，新建钢笔图层。



步骤 03 在工具面板中选择钢笔工具。



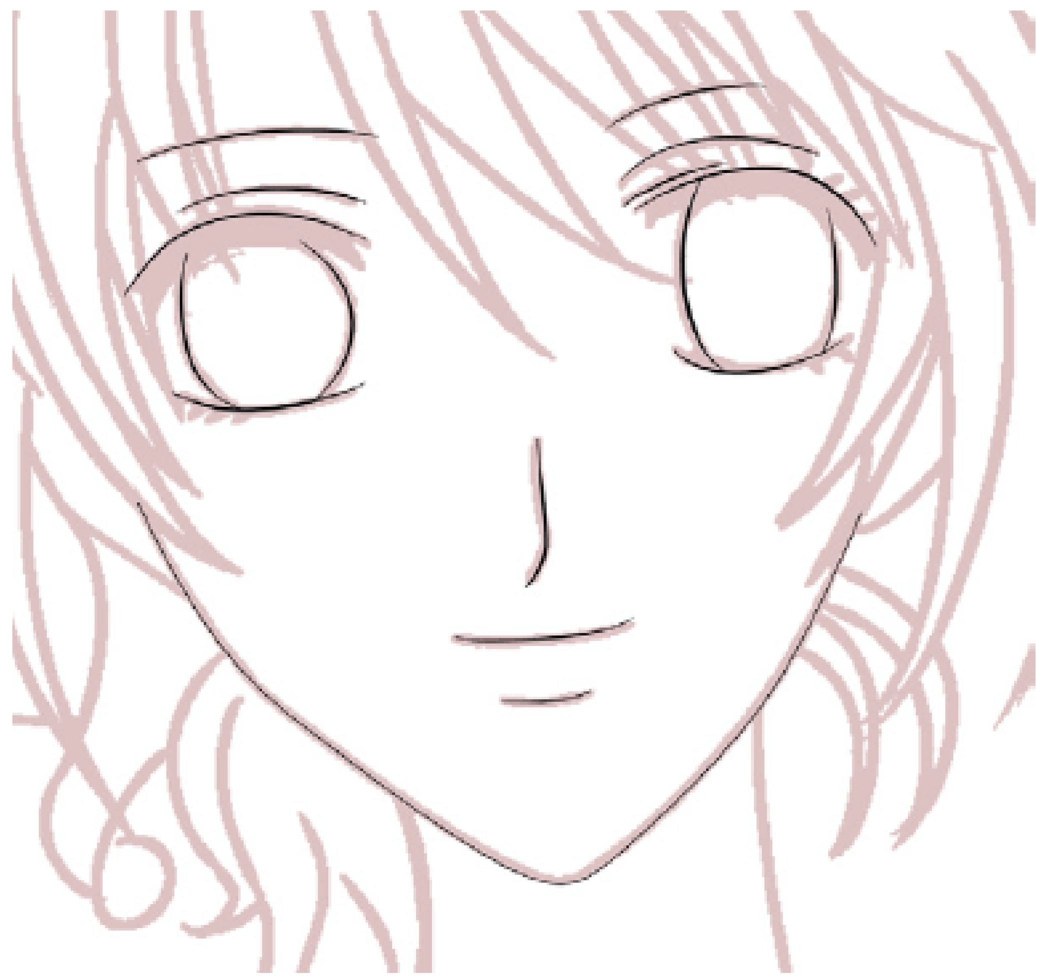
步骤 04 绘制出女孩的眉毛、眼睛、鼻子、嘴等细小的部分。



步骤 05 在工具面板中选择曲线工具。绘制如轮廓等这样的长线条时，可以使用曲线工具沿着草稿的线条大致铺下锚点。



步骤 06 双击鼠标结束线条绘制，也可以按 Enter 键来结束。



步骤 07 在工具面板中选择锚点工具。



步骤 08 选择锚点工具后，主视窗中绘制的线条上会出现绿色的点，当鼠标指针移动至某一点时，绿色会变成红色，单击鼠标左键并拖动，即可移动锚点。



步骤 09 在工具面板中选择修改线工具。



步骤 10 选择修改线工具后，在下方“画笔大小”列表中选择粗一些的笔触，在需要修改的线条上单击，即可修改线条的效果。

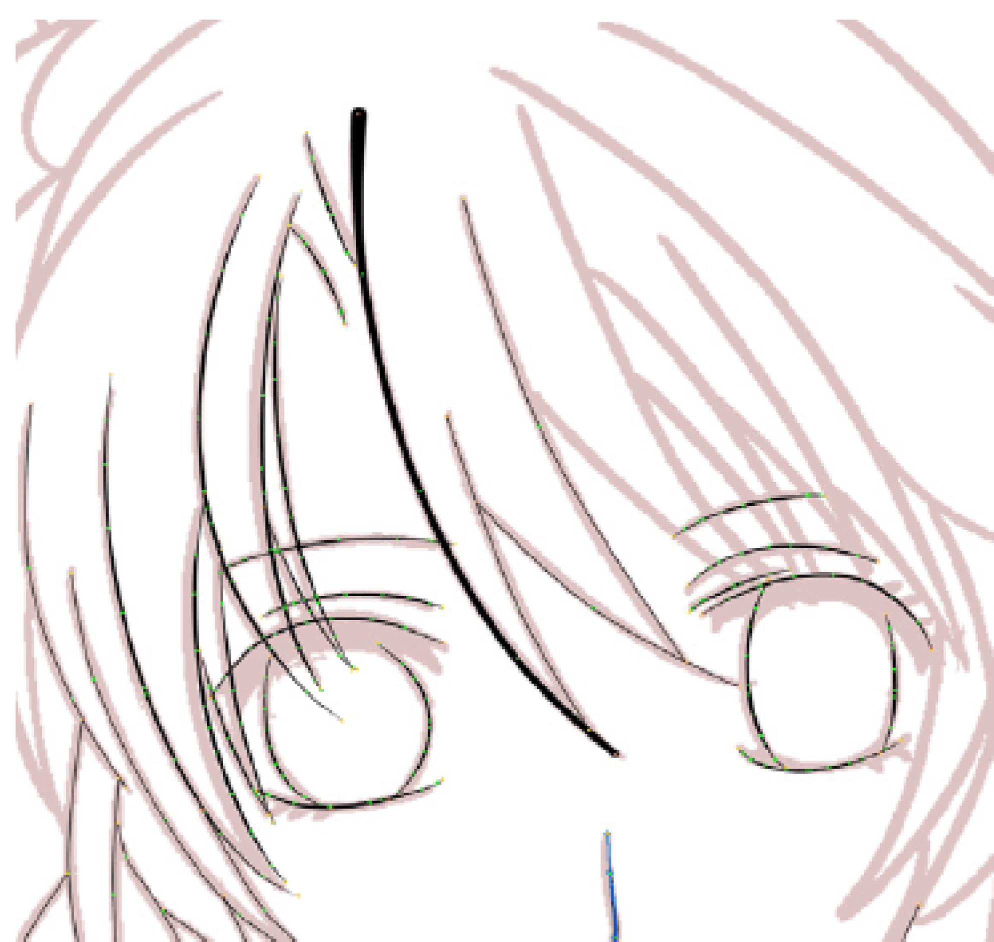


步骤 11 在工具面板中选择笔压工具。



步骤 12 选择笔压工具后，将鼠标指针移动至线条的两头，单击并按住鼠标左键，向左拖动线条变细，向右拖动线条变粗。


笔压变细效果


笔压变粗效果


笔压变细效果

步骤 13 在钢笔图层上进行上色等操作时，需要将钢笔图层变为普通图层，方法是选择“图层”|“栅格化图层”命令。



步骤 14 使用笔压工具改变线条的强弱后，若需要将线条变回初始状态，可以选择“图层”|“重置所有笔画压感”命令。



9.1.3 编辑钢笔线条的工具

新建钢笔图层后，选择工具面板中的“锚点”选项，在工具面板的下方即可弹出列表。列表中有各种编辑工具，下面介绍各个工具的用法。

编辑笔画
○ 选择/解除
(锚点/点选曲线)
(右键 - 取消全部选择)
◉ 移动锚点
(Ctrl+拖拽锚点 - 移动)
(Ctrl+拖拽曲线 - 添加移动)
○ 笔画宏变形
(Shift+锚点/拖拽曲线)
○ 删除锚点/曲线
(Alt+锚点/点选曲线)
○ 宏变形锚点ON/OFF
(Shift+Alt+点选锚点)
○ 移动笔画
(Shift+Alt+拖拽曲线)
○ 复制并移动笔画
(Shift+Ctrl+拖拽曲线)
○ 链接笔画
(Shift+Ctrl+锚点间拖拽)
○ 删除笔画
(Shift+Ctrl+Alt+点选笔画)
○ 设定/解除锐角点
(Ctrl+Alt+点选锚点)
此处的操作适用于其它的钢笔工具

“锚点”编辑工具

➢ 选择 / 解除：可选择某个锚点或某根线条，也可以在画面中拖出一个矩形的选框，来选择一定范围内的线条与锚点，单击鼠标右键即可取消选定的内容。

➢ 移动锚点：可以移动某个锚点，改变线条的形状；在线条中没有锚点的位置单击鼠标，可以添加新的锚点。

➢ 笔画宏变形：能够以线条中的绿点为固定点，对其他的部分进行宏变形（按一定比例变形）。

➢ 删除锚点 / 曲线：可以删除某个锚点或者某根线条。

➢ 宏变形锚点 ON/OFF：可以在线条中添加或者减少在宏变形中起固定作用的黄点，单击某一锚点，该点会变成黄色，再单击一次即可解除。

➢ 移动笔画：可以对某根线条进行整体移动。

➢ 复制并移动笔画：单击某一线条即可对其进行复制，如果此时按住鼠标左键不放，还可以将复制的部分移动到任意位置。能够完全复制原有线条中的所有曲线与锚点。

➢ 链接笔画：可以在两个锚点之间连接线条，但同一根线条的两端不能进行连接。

➢ 删除笔画：可以将不需要的线条整个删除，先将鼠标指针移动到目标线条上（指针对准的线条颜色会发生改变），然后单击鼠标左键即可。

➢ 设定 / 解除锐角点：可以将呈曲线状的锚点变为锐角，也可以将呈锐角的锚点变为曲线。

9.2 范围选择工具

绘制漫画过程中，要想对画面中的某一区域进行编辑，就必须用到范围选择工具。在绘画软件 SAI 中，有 3 种选区工具和两种具有选择功能的画笔工具，本节主要介绍这些工具的功能及用法。

9.2.1 选区工具

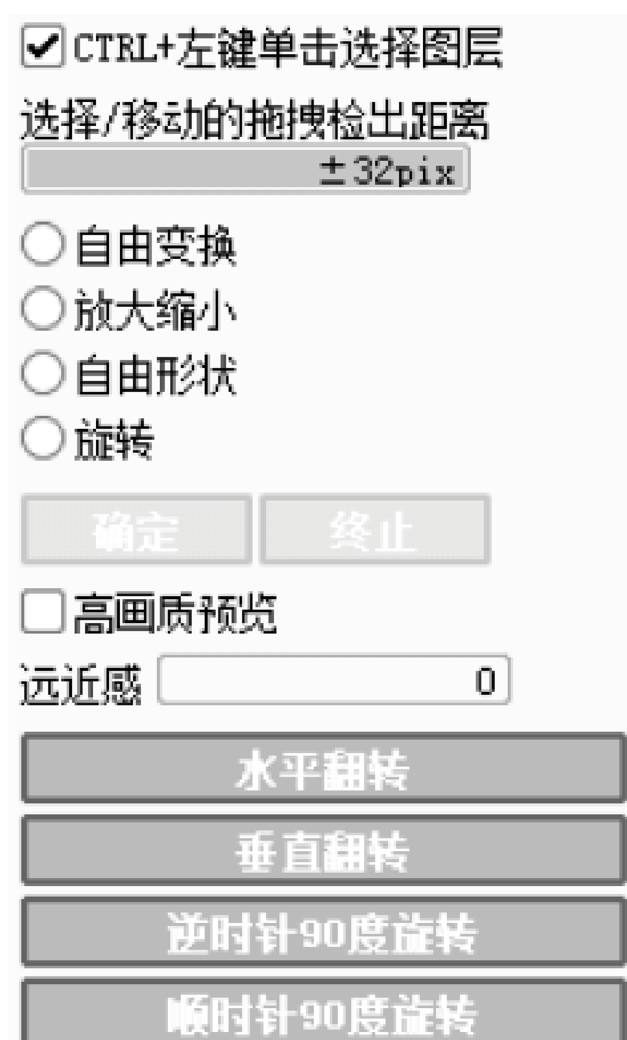
SAI 中有 3 种范围选择工具：选择工具、套索工具和魔棒工具。


选区工具

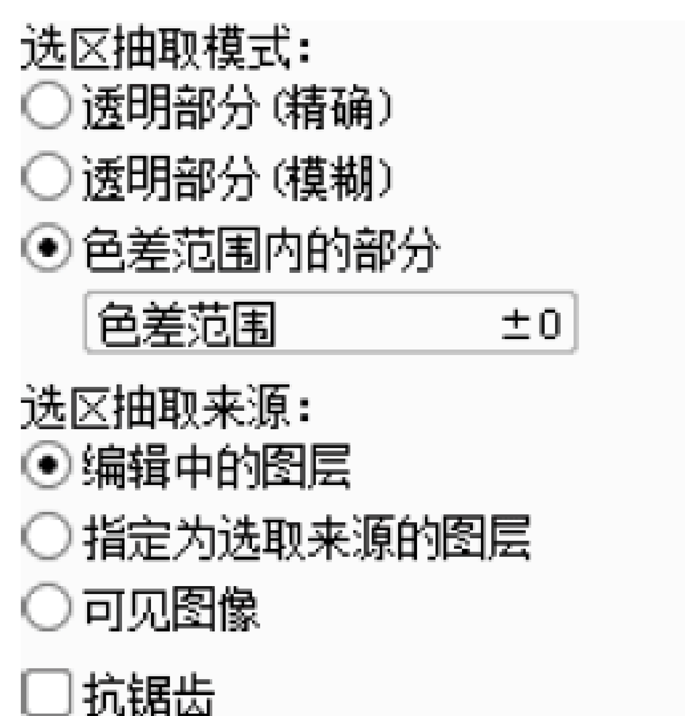
➢ 选择工具：选择选择工具，即可在工具面板下方弹出参数列表，在主视窗中按住鼠标左键并拖曳，即可框选选区，框选后可以对选区内的图像进行编辑。按住 Shift 键的同时单击鼠标并拖曳可以增加选区，按住 Alt 键的同时单击鼠标并拖曳可以减少选区。

➢ 套索工具：选择套索工具，可以徒手绘制任意形状的选择范围。系统会将所绘制线的两端自动连接起来，并将中间的区域变为选择范围。

➢ 魔棒工具：选择魔棒工具，即可在工具栏下方弹出参数列表，可以在其中选择选区抽取模式，然后在主窗口中进行选取。



选择工具参数列表



魔棒工具参数列表

9.2.2 画笔选区工具

有两种具有选择功能的画笔工具：选择笔和选区擦。

➢ 选择笔工具：可以像使用笔刷工具进行上色一样在画面中涂出一块选区，用魔棒工具无法自动抽取的部分，可以使用选择笔工具来进行添加和修正。

➢ 选区擦工具：对多余的选择范围，可以使用选区擦工具将其清除。选择该工具后，画面中的所有选区都会变成蓝色，这时就可以像使用橡皮擦工具一样将多余的选区擦掉。

9.3 绘制可爱萝莉

上面介绍了绘图时用到的钢笔工具以及各类选区工具，下面介绍怎样使用这些工具进行实战，绘制可爱萝莉漫画人物。

9.3.1 实战——绘制人物动态

在使用钢笔工具绘制漫画人物的过程中，可以直接使用画笔工具绘制草稿，绘制时可以随意一些。

步骤 01 运行 SAI，选择“文件”|“新建文件”命令。



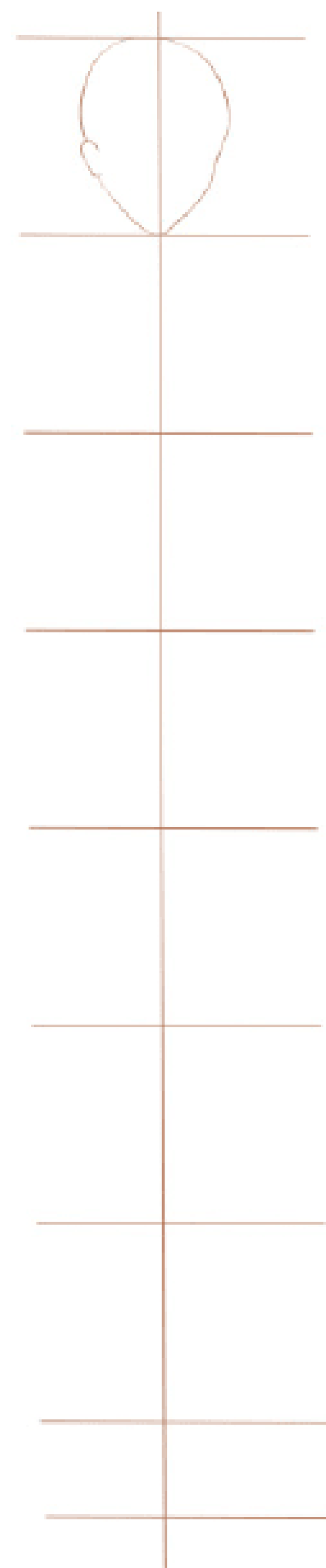
步骤 02 在弹出的“新建图像”对话框中设置相应参数。



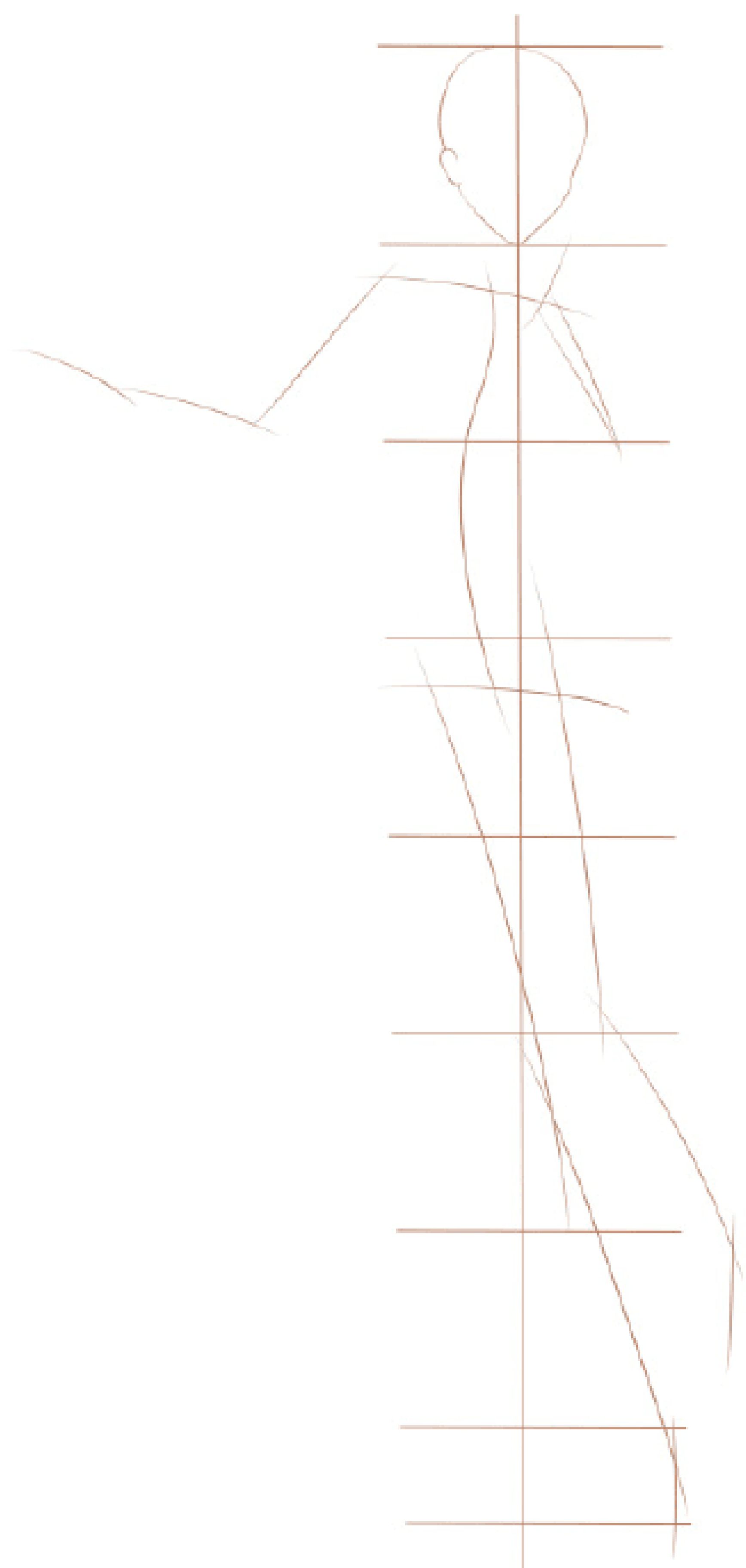
步骤 03　单击“确定”按钮，即可新建画布，在色彩面板中设置前景色为浅褐色。



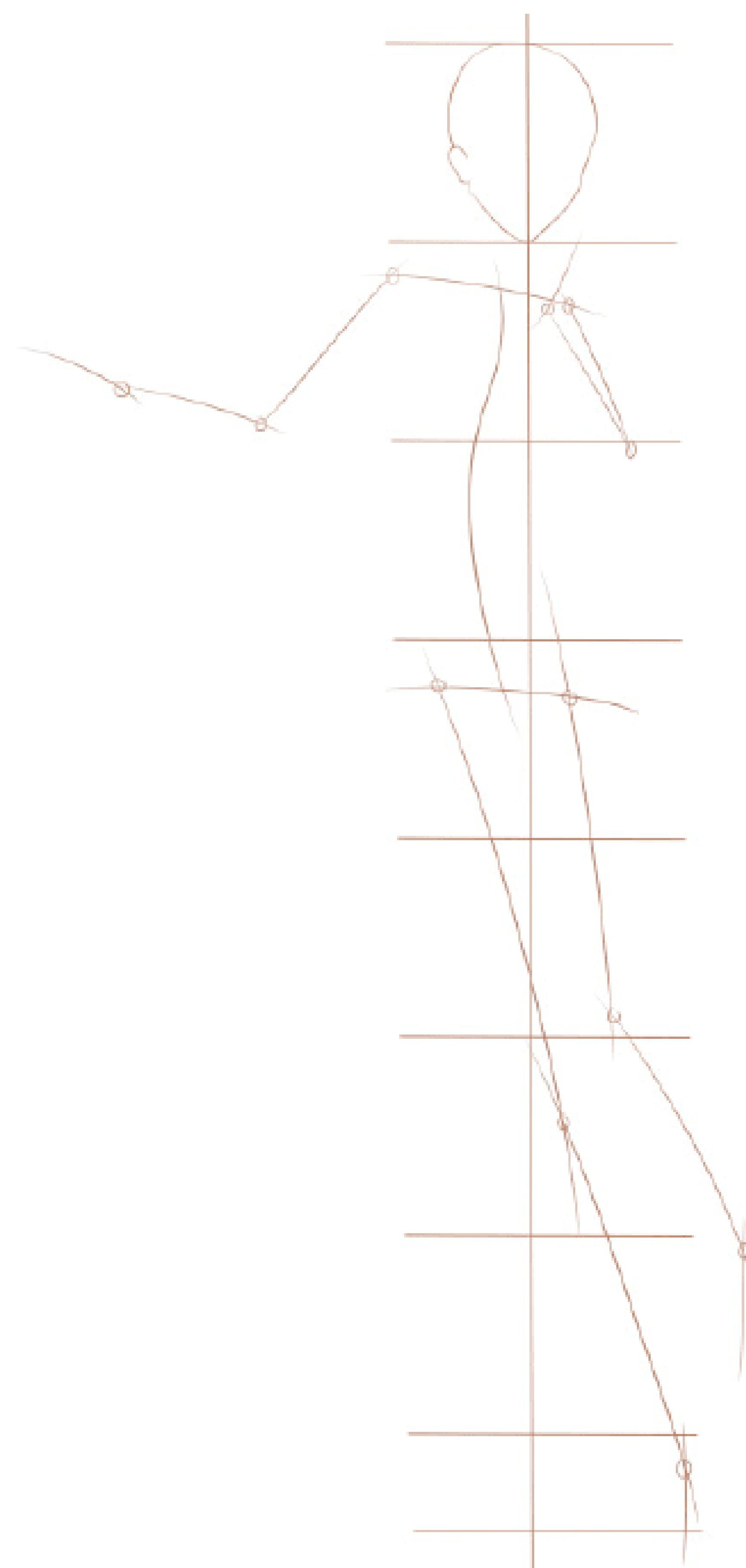
步骤 04　新建比例图层，用线条表现人物的头部和躯干，本案例人物的头身比为 7.5 头身。



步骤 05　新建四肢图层，用线条在躯干上绘制出四肢，确定人物的基本动态。



步骤 06　新建关节图层，用画圆圈的方式，确定人物关节的位置。



步骤 07 新建身体图层，根据之前确立的动作和关节草图，大致画出整体的结构。

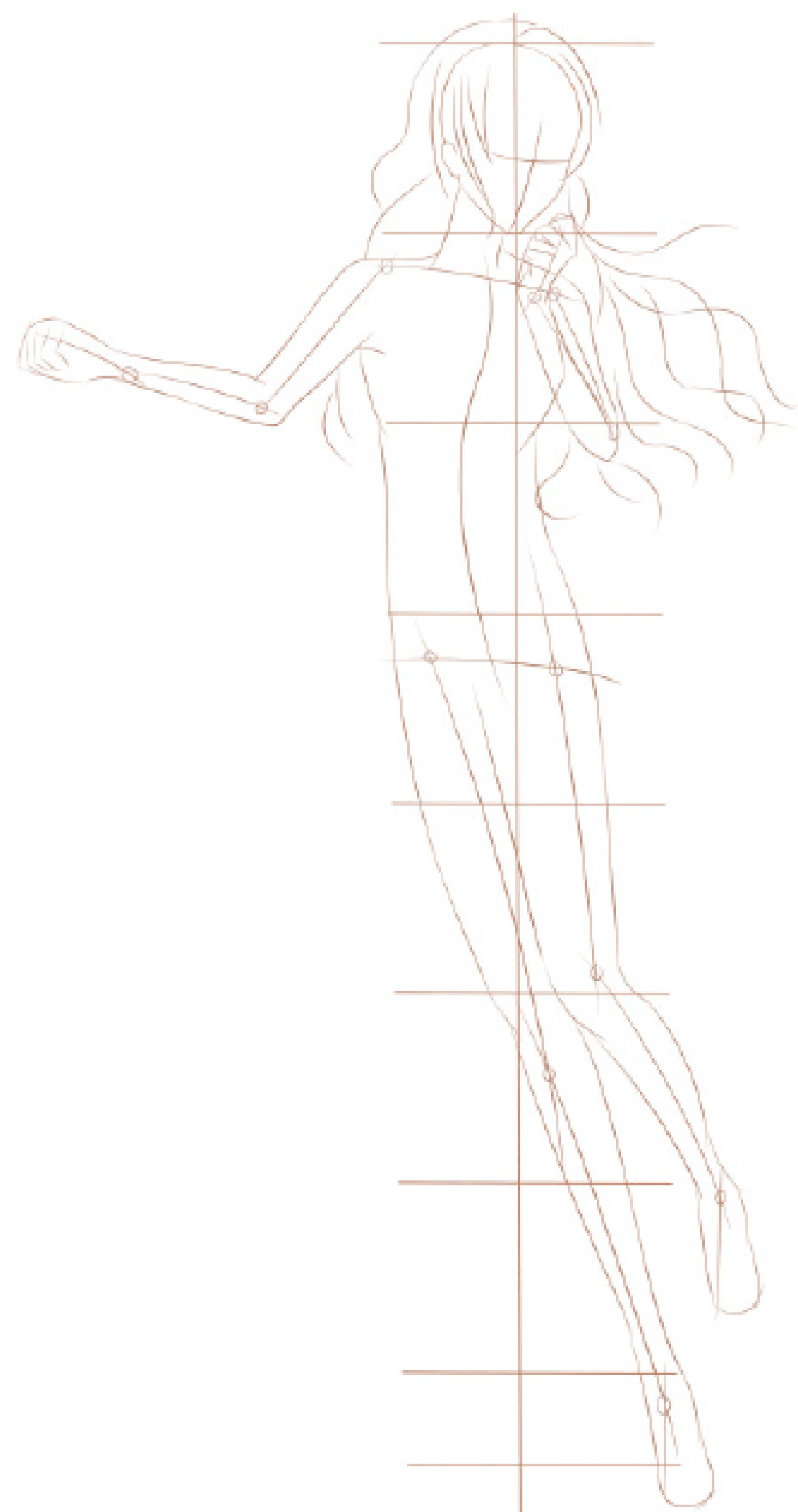


步骤 08 绘制出人物面部的十字线，确定五官的位置。



9.3.2 实战——设计整体形象

步骤 01 新建头发图层，根据头部轮廓线，绘制出人物头发的大致造型，人物的发型是一头齐腰的长卷发。



步骤 02 新建衣服图层，根据身体轮廓线绘制出人物的服装，人物穿着齐膝盖的连衣裙。



步骤 03　选择头发图层，在头发轮廓线的基础上添加更多的头发，使头发更加丰满，线条要流畅自然。



步骤 04　新建褶皱图层，继续绘制出人物的衣服，添加褶皱和细节，使衣服更加完善。



步骤 05　新建五官图层，根据面部十字线，绘制出人物的五官。



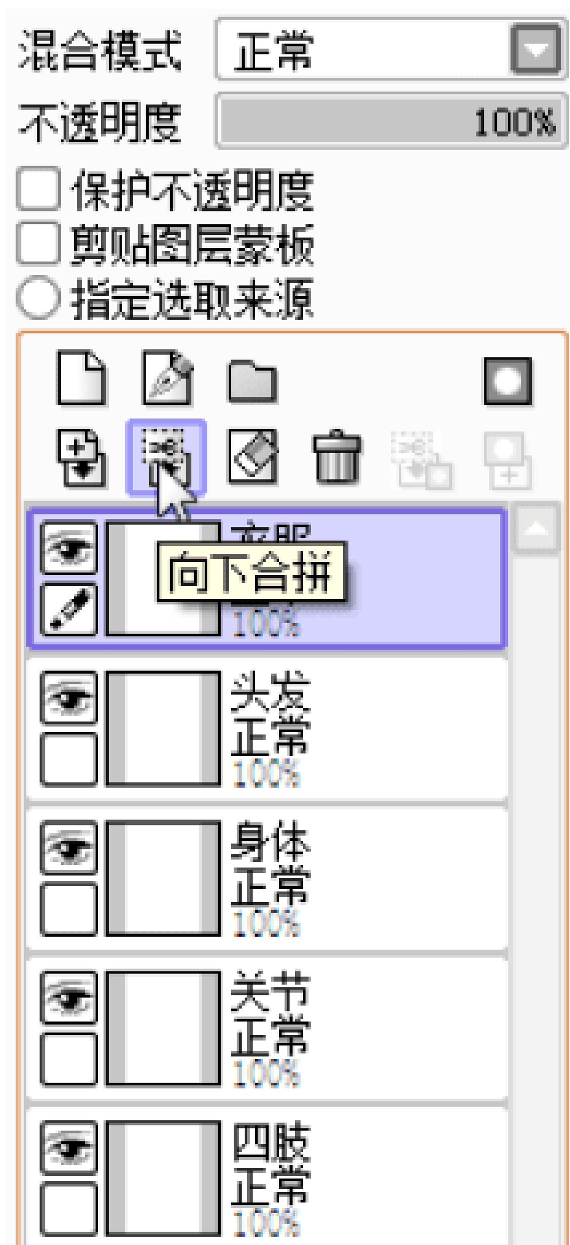
步骤 06　绘制人物脖子上的项链，以及脚上的鞋子。



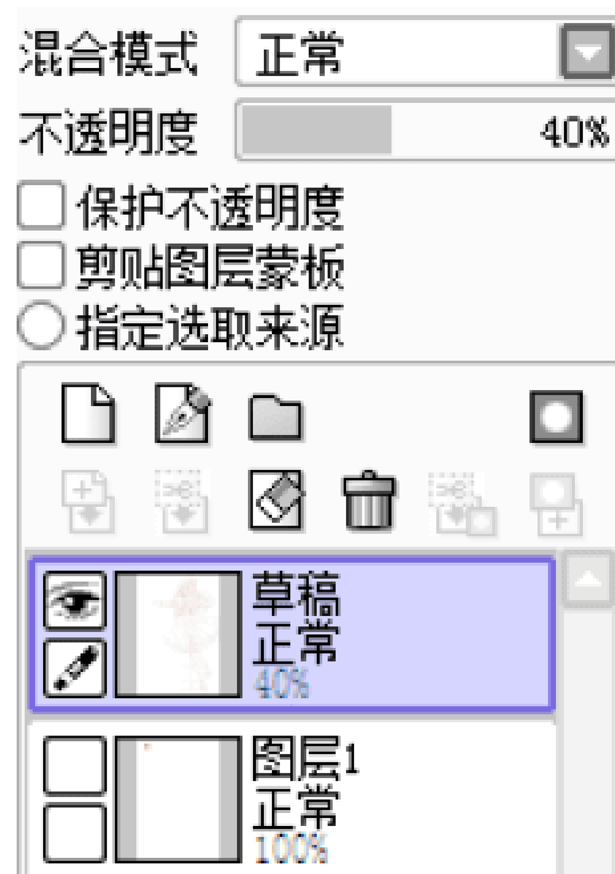
9.3.3 实战——描绘人物线稿

草稿基本绘制完成，接下来使用钢笔工具绘制线稿。使用钢笔工具绘制长线条比较方便，例如长发、轮廓等。下面介绍钢笔工具的具体操作。

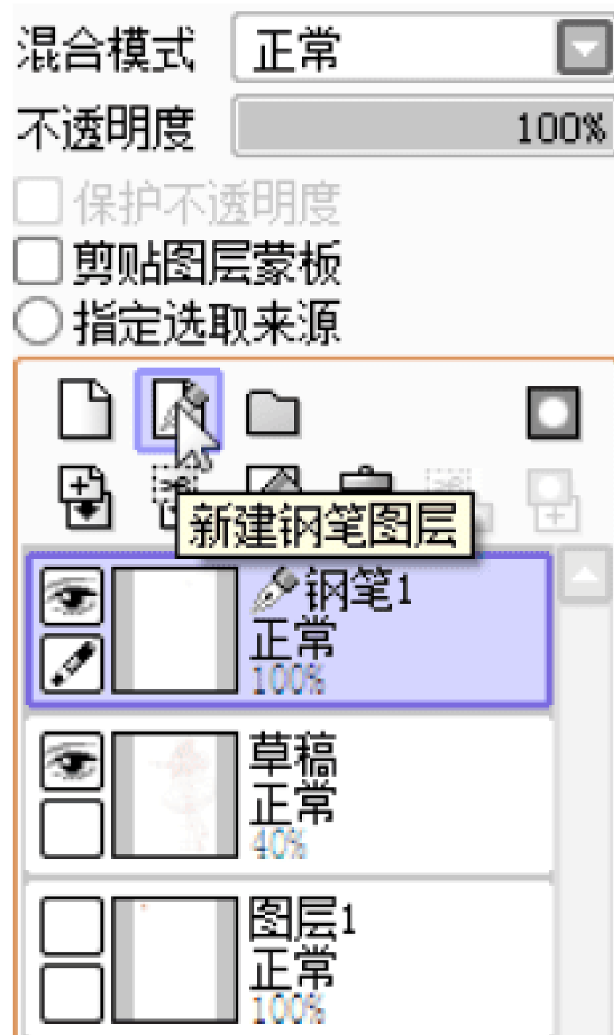
步骤 01 在图层面板中，单击“向下合拼”按钮。



步骤 02 双击合拼的图层，将其重命名为“草稿”，并设置“不透明度”为40%。



步骤 03 单击“新建钢笔图层”按钮，新建钢笔图层。



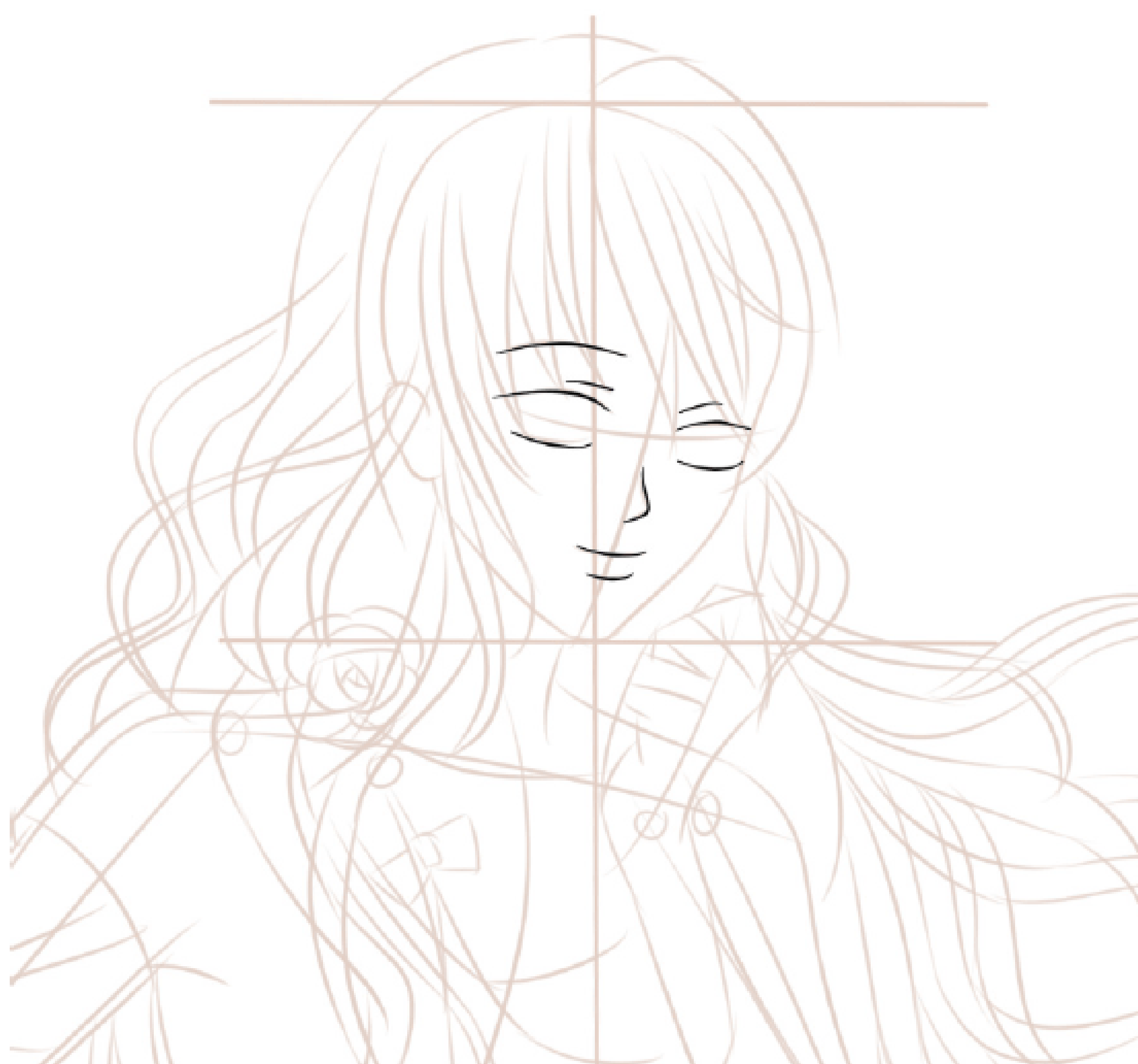
步骤 04 在色彩面板中设置前景色为黑色，在下方的工具面板中选择钢笔工具。



步骤 05　在下方的参数面板中，单击第二个笔尖形状，选择笔触大小为 6。



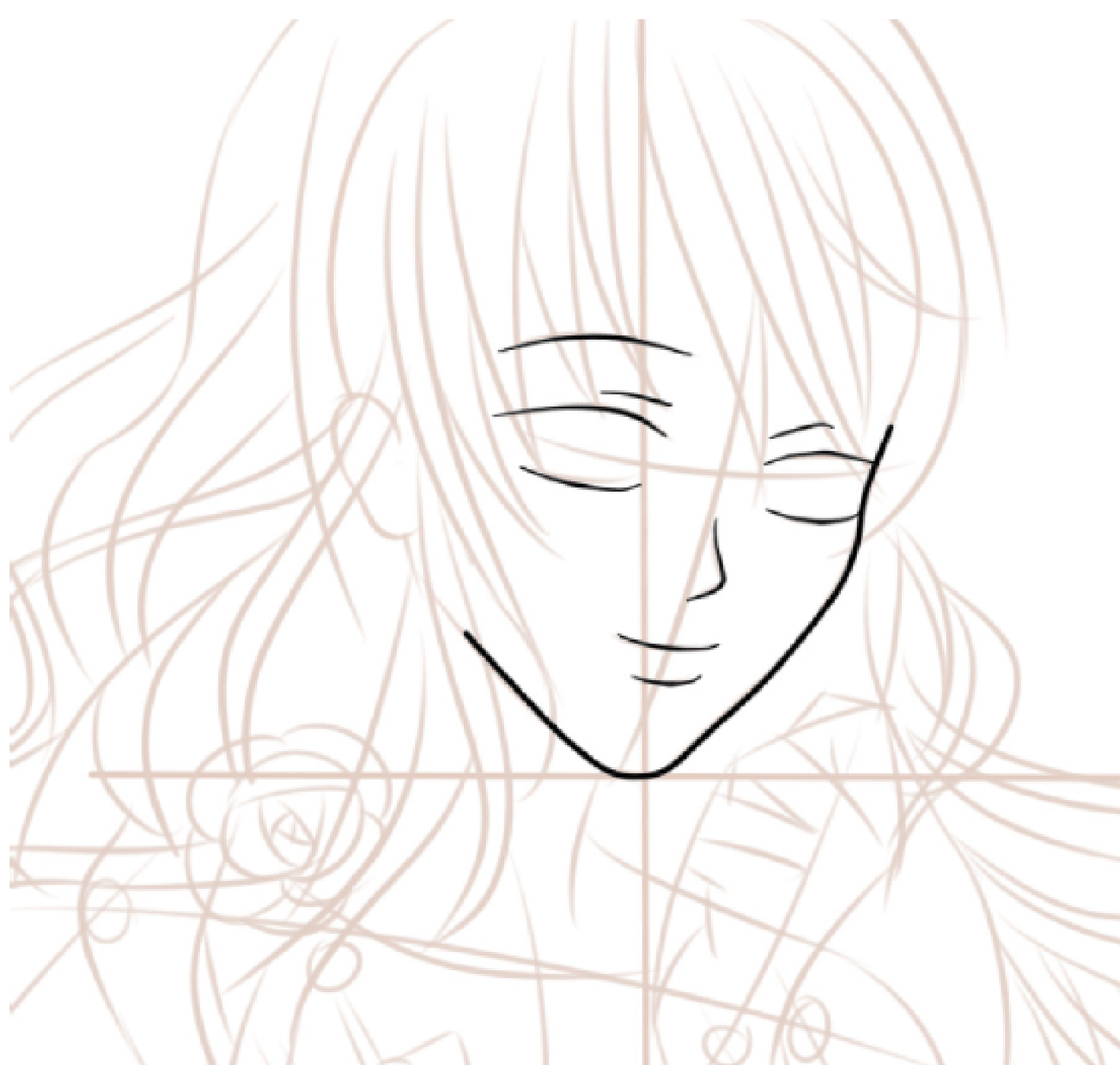
步骤 06　使用适合绘制精细物体的钢笔工具绘制出人物的五官。



步骤 07　在工具面板中选择曲线工具。



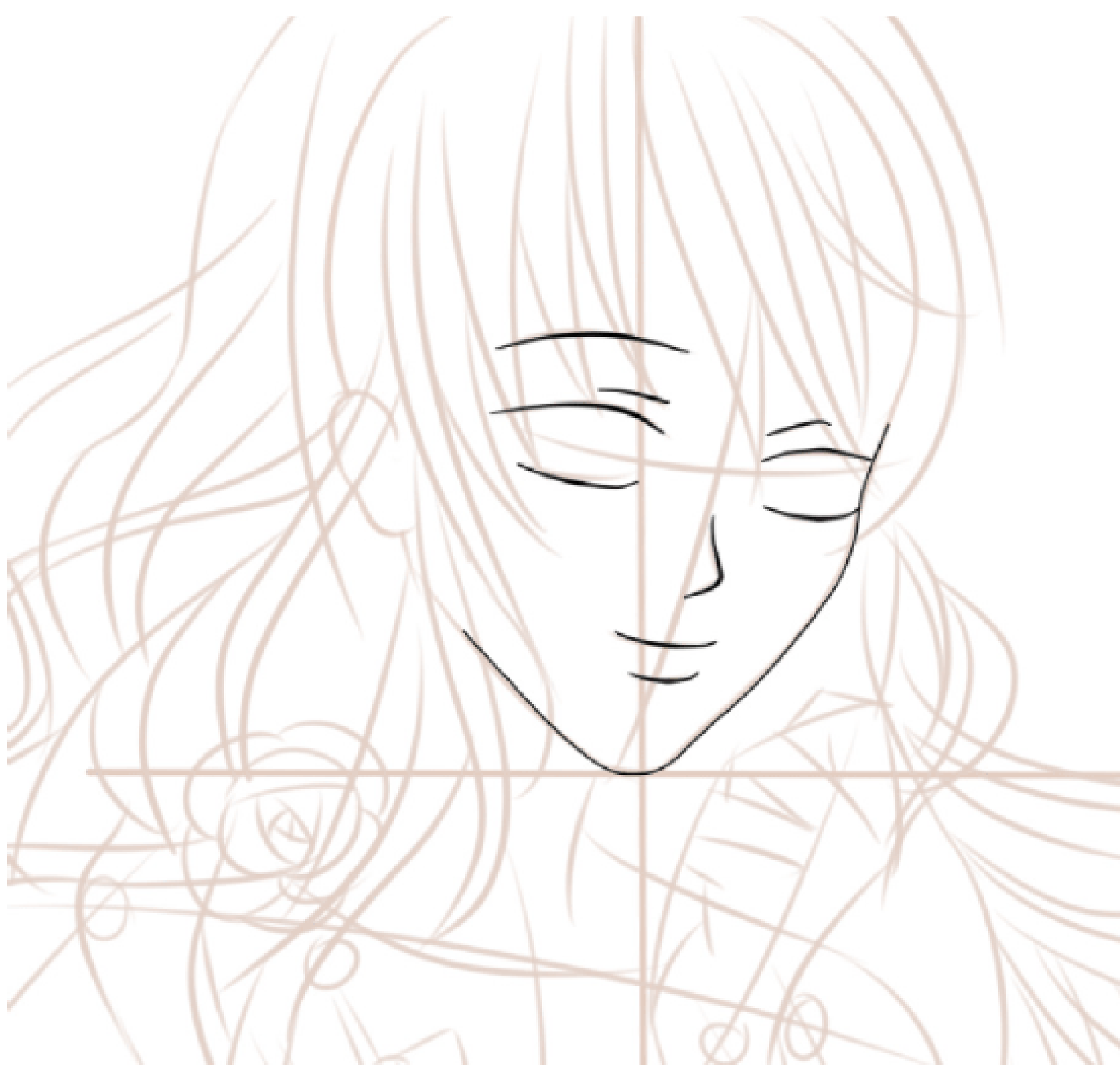
步骤 08　绘制出人物脸部的轮廓，沿着草稿的线条大致铺下锚点。



步骤 09 在工具面板中选择修改线工具，并在下方的参数面板中设置相应参数。



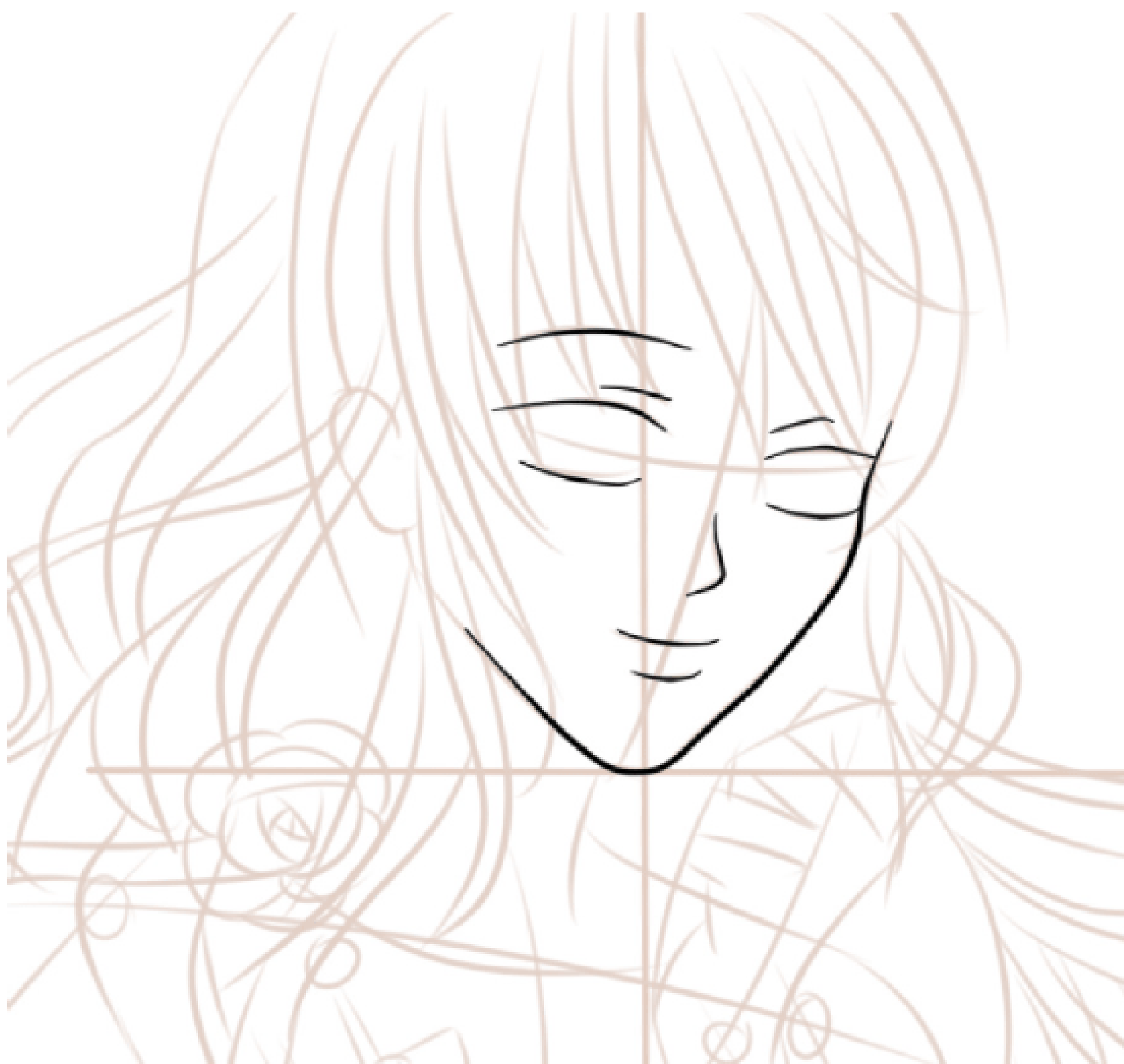
步骤 10 将鼠标指针移动到轮廓线上，单击鼠标左键，即可修改线条。



步骤 11 在工具面板中选择笔压工具。



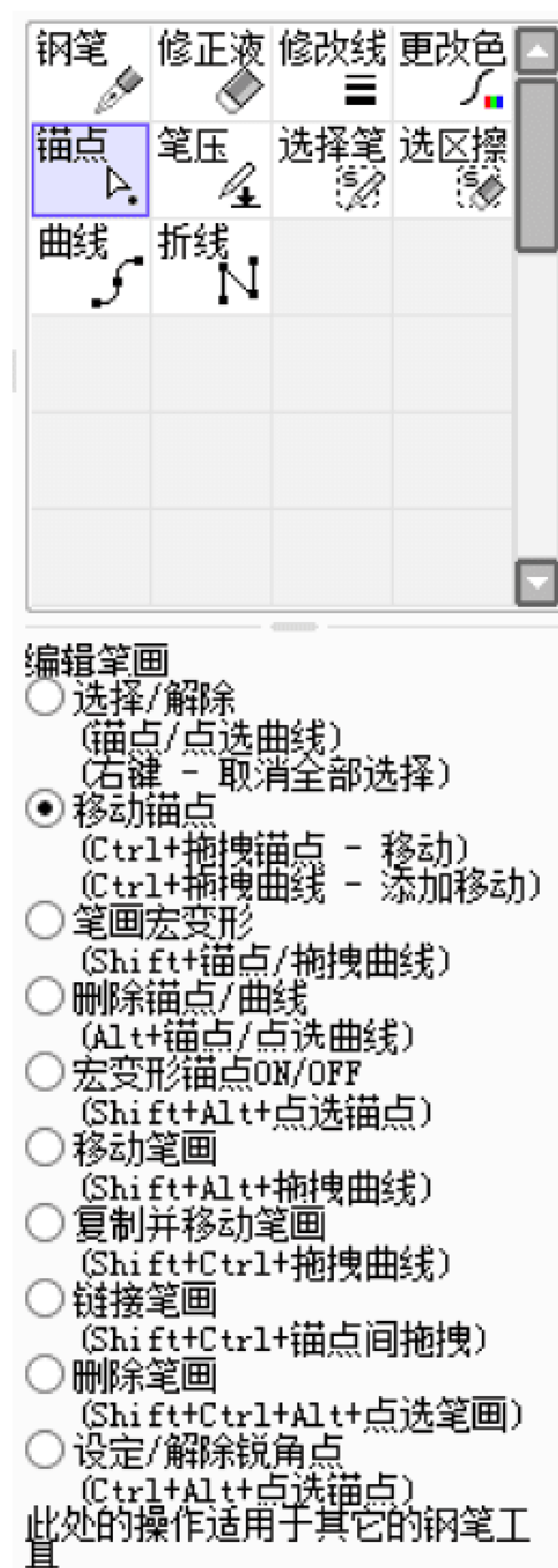
步骤 12 在轮廓线的两端，分别单击鼠标左键并向左拖动，改变线条粗细，使其有笔压感。



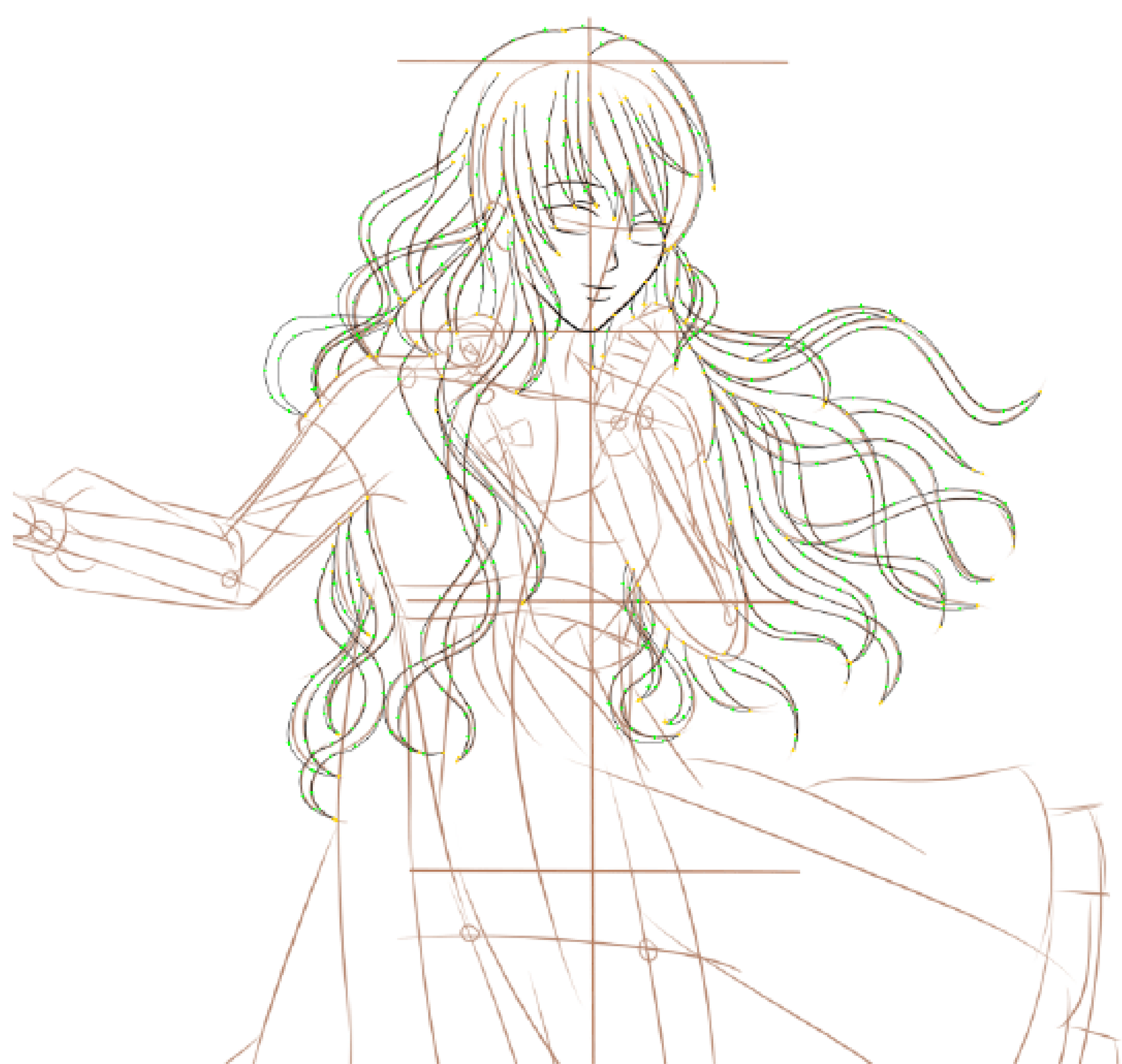
步骤 13 新建头发钢笔图层，使用曲线工具，根据草稿绘制出人物的头发。



步骤 14 在工具面板中选择锚点工具。



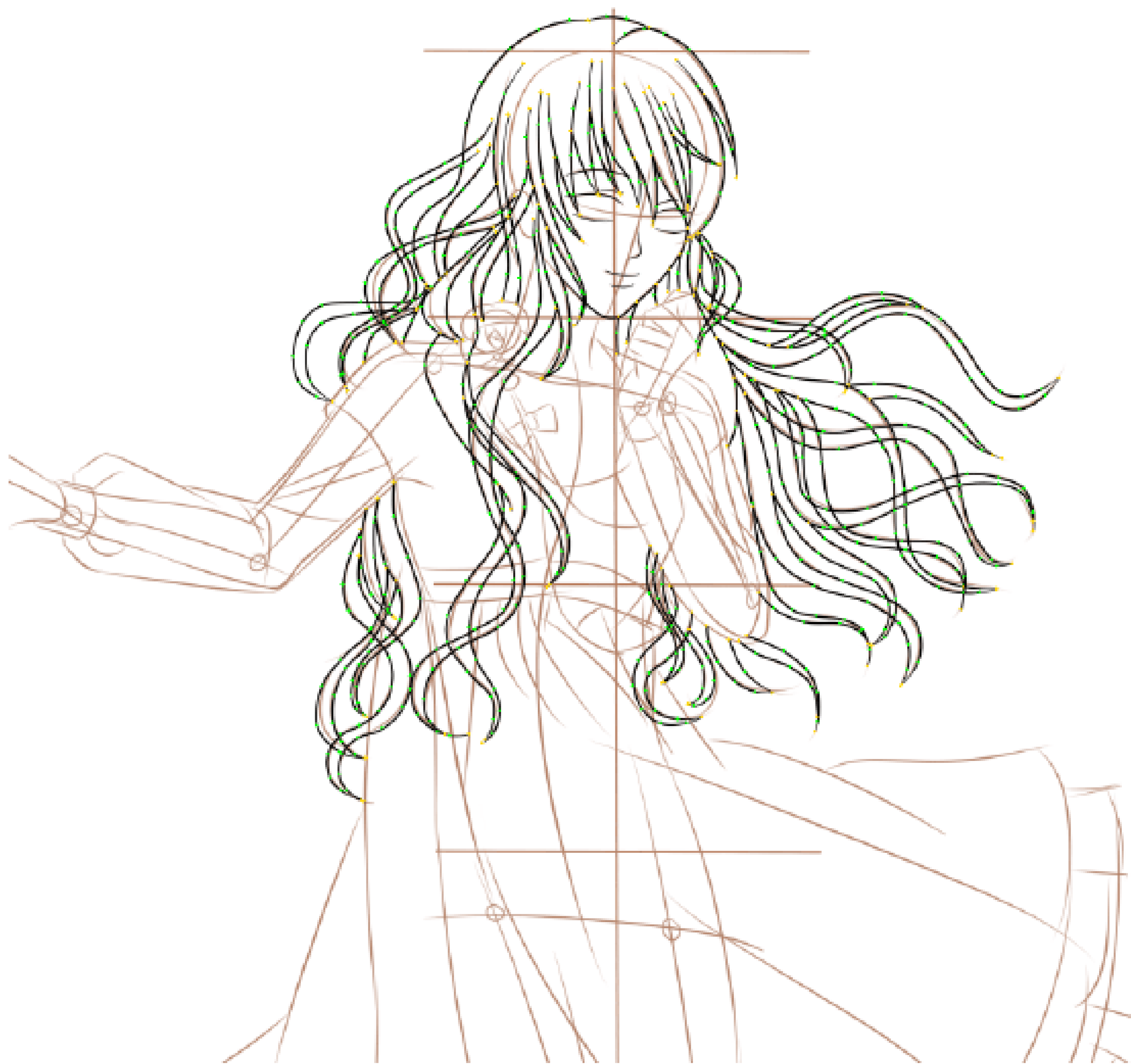
步骤 15 使用锚点工具对绘制的头发的线条进行调整。



步骤 16 在工具面板中选择修改线工具，并对绘制的头发线条进行修改。



步骤 17 在工具面板中选择笔压工具，在头发线条的两端改变线条粗细，使其有笔压感。



步骤 18 新建衣服钢笔图层，使用同样的方法，根据草稿，绘制出人物衣服的外形。



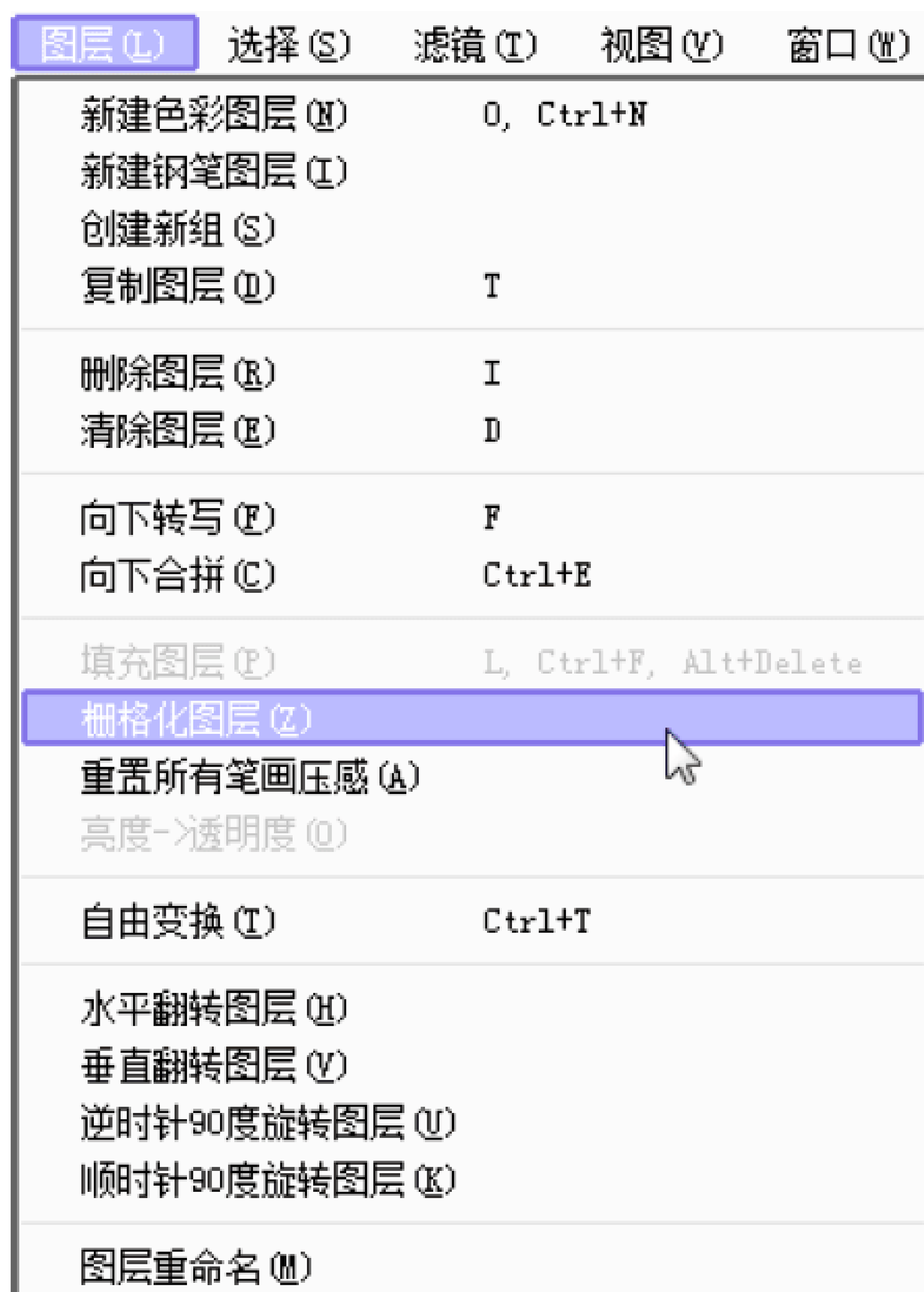
步骤 19 继续绘制衣服，给衣服添加褶皱，使衣服的立体感更强。



步骤 20 新建项链图层，使用笔工具，绘制出人物脖子上的项链。



步骤 21　分别选择绘制的钢笔图层，选择“图层”|“栅格化图层”命令，将钢笔图层栅格化。



步骤 22　选择橡皮擦工具擦除多余的线条，让头发有重叠感，使画面更加整洁。



步骤 23　整理画面，绘制更多的细节，绘制出人物眼睛的具体位置，以及鞋子上的蝴蝶结。

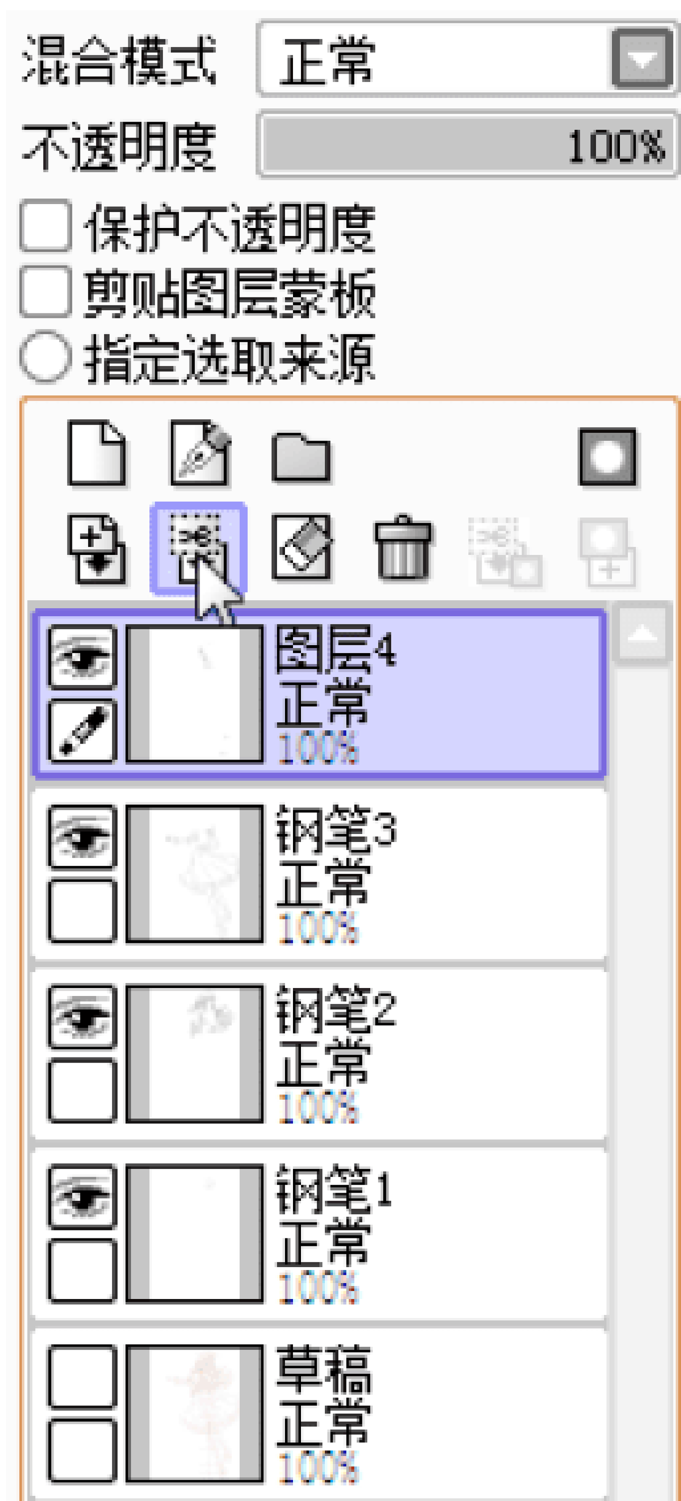


步骤 24　单击“草稿”图层的“显示/隐藏图层”按钮，将“草稿”图层隐藏，最终线稿完成。

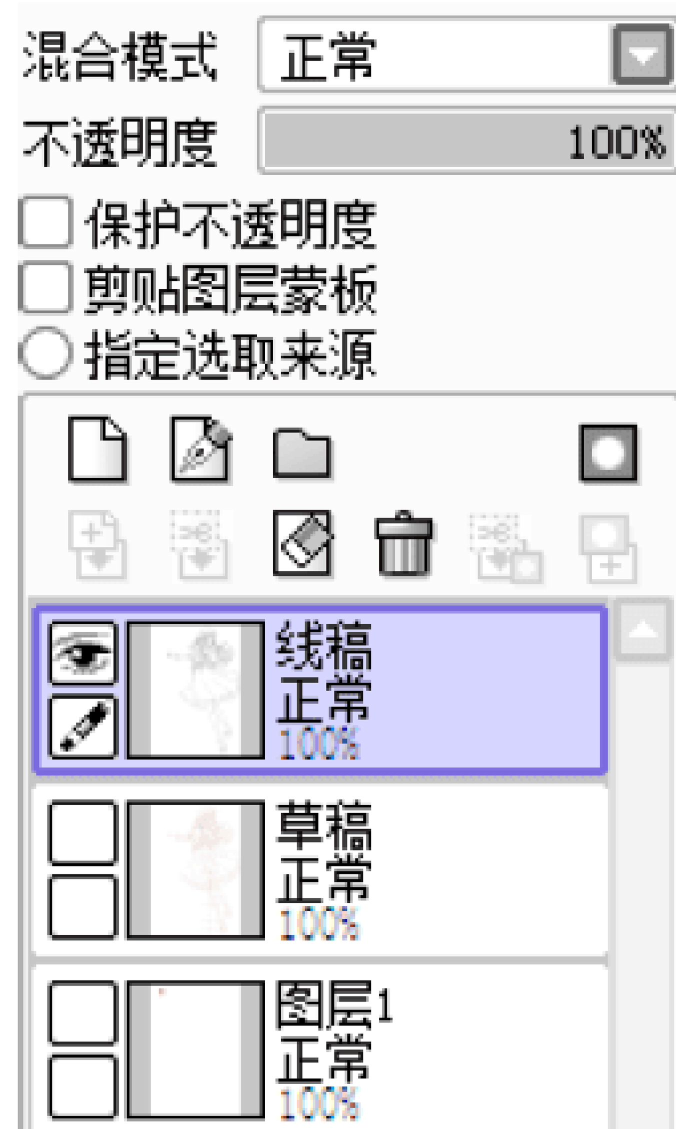


9.3.4 实战——铺大色调

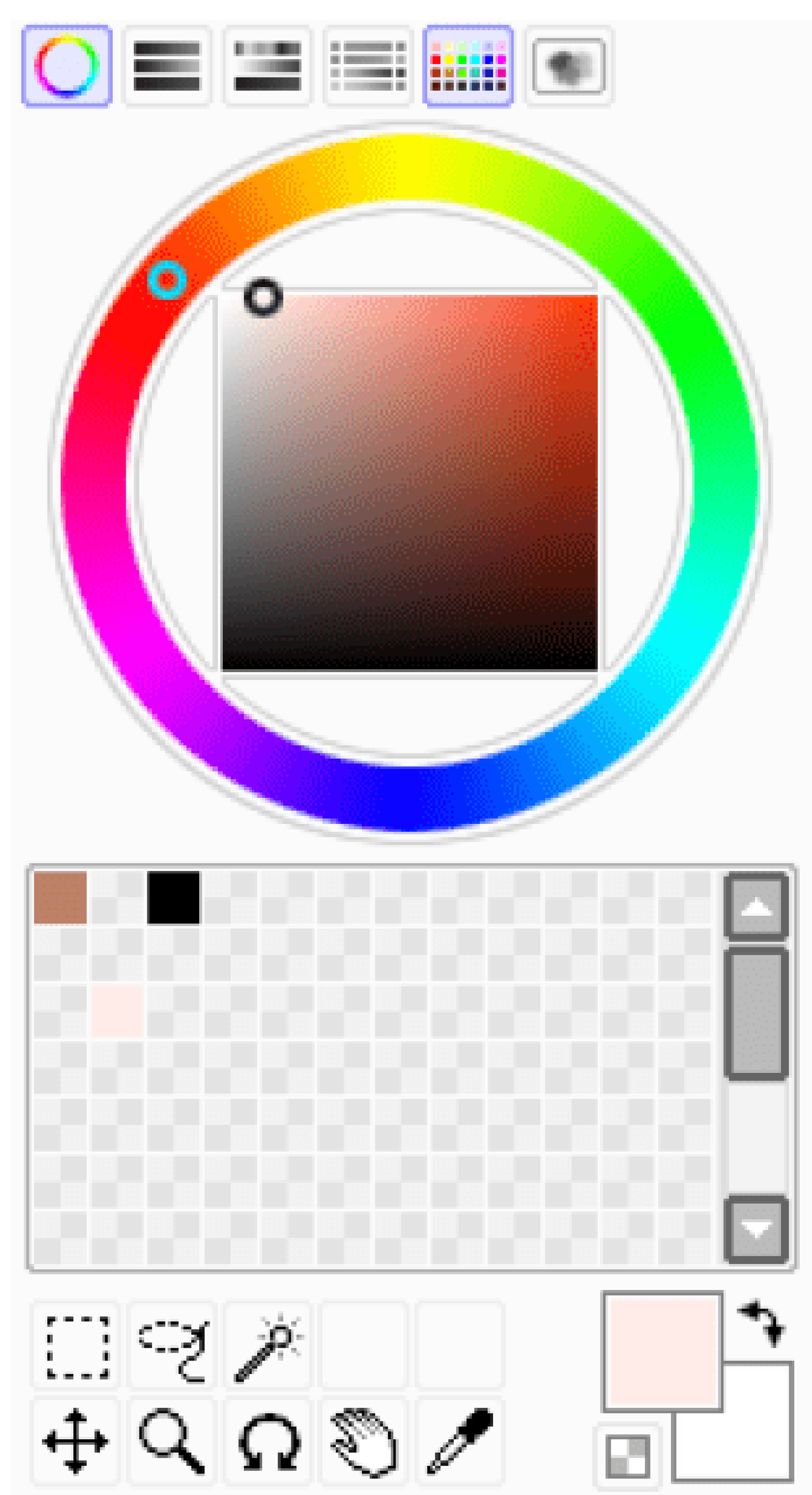
步骤 01 单击“向下合拼”按钮，将绘制的线稿图层合拼。



步骤 02 双击合拼图层，将图层重命名为“线稿”。



步骤 03 新建图层，并重命名为“皮肤”，在色彩面板中，设置前景色为偏红的皮肤色。



步骤 04 在工具面板中选择魔棒工具，在主视窗中选出需要填充皮肤颜色的部分。



步骤 05　选择“选择”|“扩大选区 1 像素”命令，扩大选区范围。



步骤 06　在工具面板中选择油漆桶工具。



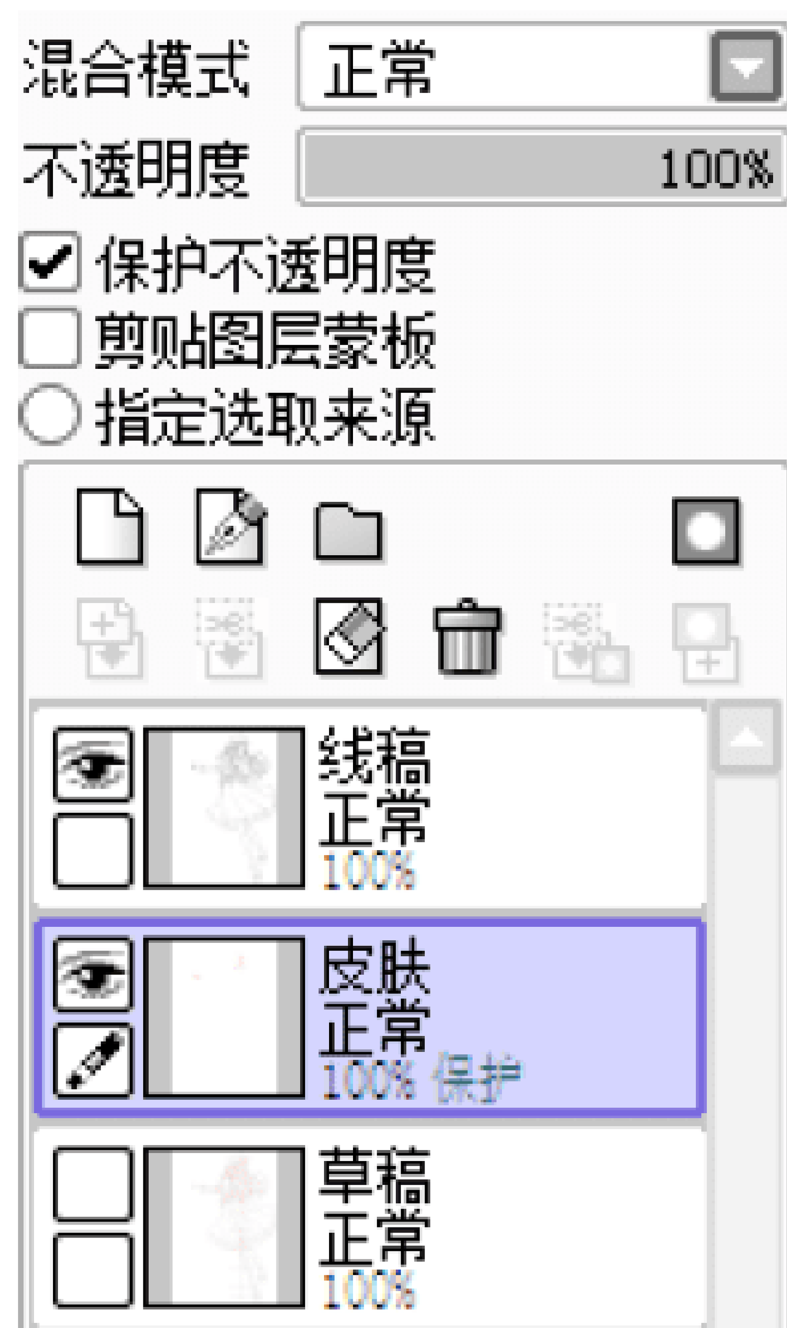
步骤 07　油漆桶一次只能针对一个选区进行填充，这里也可以直接选择“图层”|“填充图层”命令，对选区进行填充。



步骤 08　执行上述操作后，即可为皮肤填充颜色。选择橡皮擦工具，擦除多余的颜色。



步骤 09 选择“皮肤”图层，在图层面板中选中“保护不透明度”复选框。

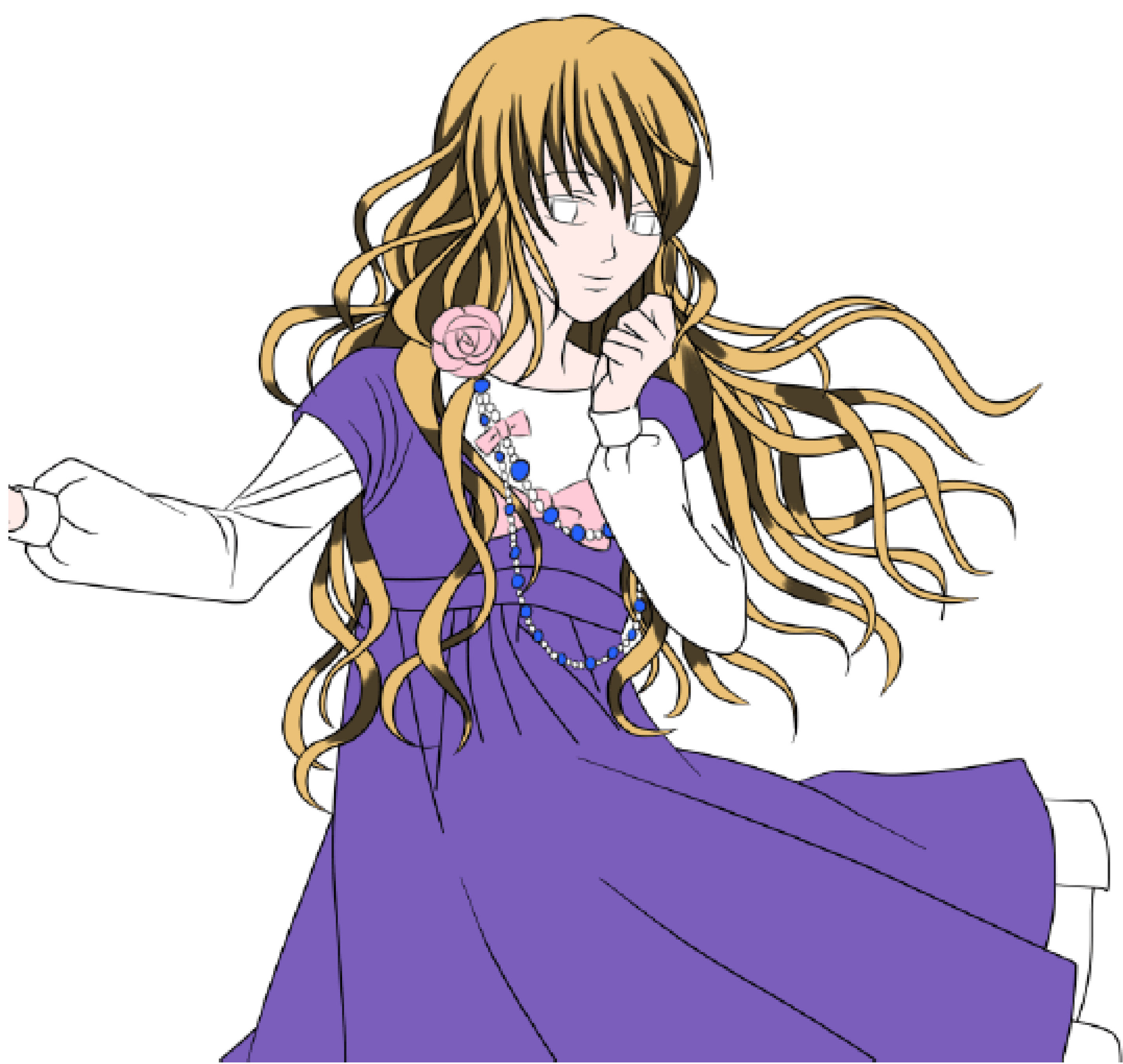


步骤 10 使用同样的方法，为人物的头发以及衣服添加颜色。注意这里要多分几个图层，以便于修改和后续的绘制。

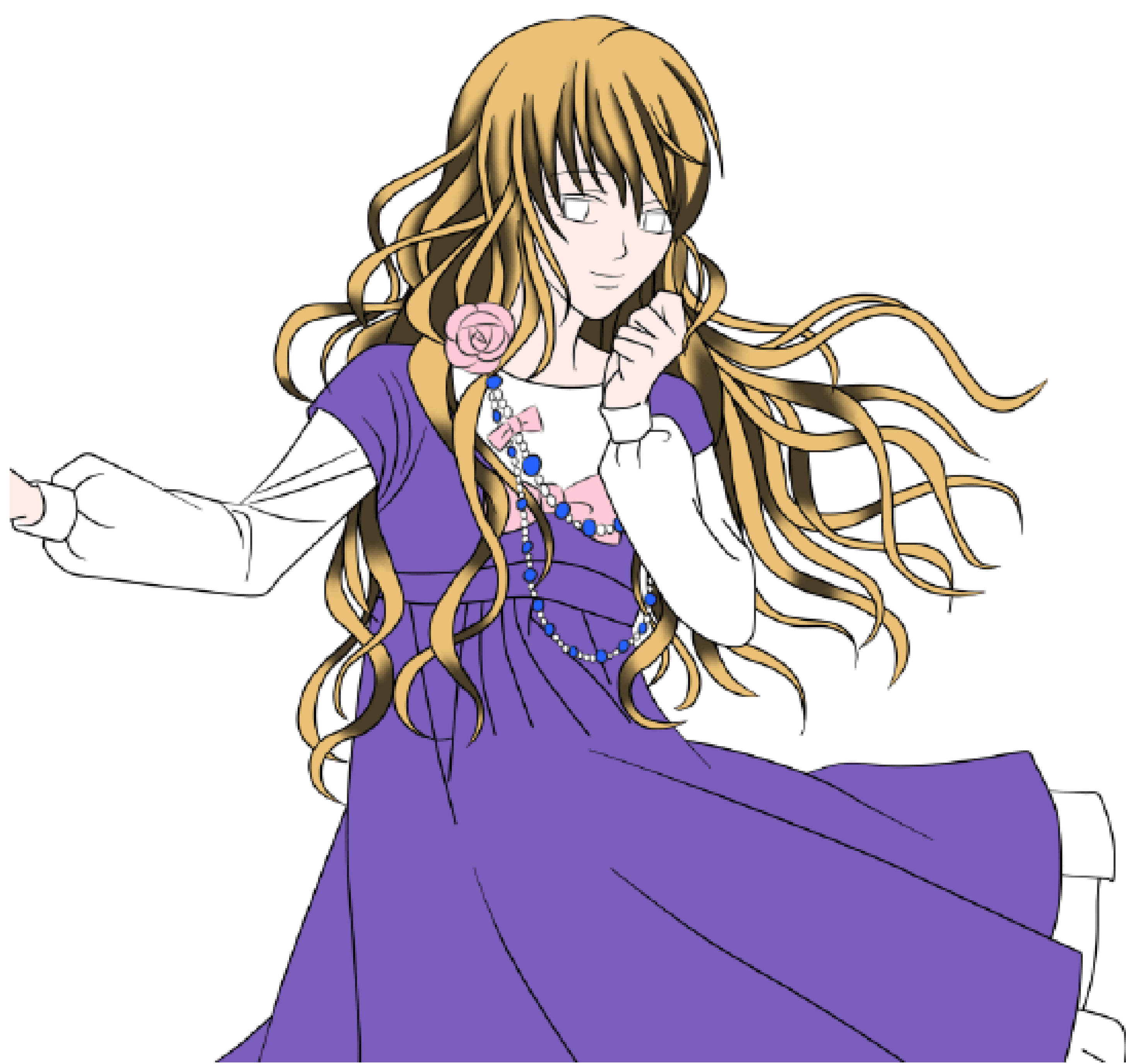


9.3.5 实战——添加阴影

步骤 01 选择头发所在的图层，设置前景色为深黄色，根据光照的方向，绘制出人物头发的阴影。



步骤 02 选择水彩笔工具将颜色涂抹开，使颜色更加自然。



步骤 03　选择衣服图层，使用上述方法，绘制出人物裙子的阴影，使画面更加有层次感。



步骤 04　选择皮肤图层，设置前景色为比较深的皮肤色，绘制出人物皮肤部分的阴影。



步骤 05　选择水彩笔工具，对其进行涂抹，使颜色的过渡更加自然，并为人物的瞳孔添加颜色。



步骤 06　新建底裙图层，为人物的白色底裙添加阴影，使人物的衣服看起来更加有层次感。



9.3.6 实战——添加细节及高光

步骤 01 根据光线的方向，绘制出人物头发的高光，使头发看起来更加有光泽。



步骤 02 为人物的眼睛添加高光和反光，使人物的眼睛更加有神。



步骤 03 新建图层，并重命名为“花纹”，选择笔工具，绘制出人物裙摆的花纹。



步骤 04 选择“花纹”图层，在图层面板中选中“保护不透明度”复选框。



步骤 05　设置前景色为灰蓝色，绘制出花纹的阴影。



步骤 06　选择水彩笔工具对其进行涂抹，使颜色的过渡更加自然。



步骤 07　选择底裙衣服图层，设置前景色为淡紫色，绘制出衣服的受光部分。



步骤 08　选择水彩笔工具，将画笔的不透明度降低，涂抹时留下部分边框的印记。



9.3.7 实战——整理画面

整理画面，最终效果图完成。这是一个身穿白色印花紫色连衣裙，披着金色的长卷发，脖子上戴着长长的带有花朵和蝴蝶结的珠子项链，正在奔跑的可爱女孩。



注意裙摆上花纹的阴影与裙摆的阴影要一致。

10

第 10 章　新手上路——Photoshop 软件的常用操作

学习提示

Photoshop 主要处理用像素构成的数字图像，使用其众多的编修与绘图工具，可以有效地进行漫画绘制工作。它是一个自由度极高、非常好用的艺术绘图工具。本章主要介绍 Photoshop 中用于绘制漫画的部分工具。

本章重点

- Photoshop 的工作界面
- 漫画尺寸和分辨率
- 图层的认识和操作









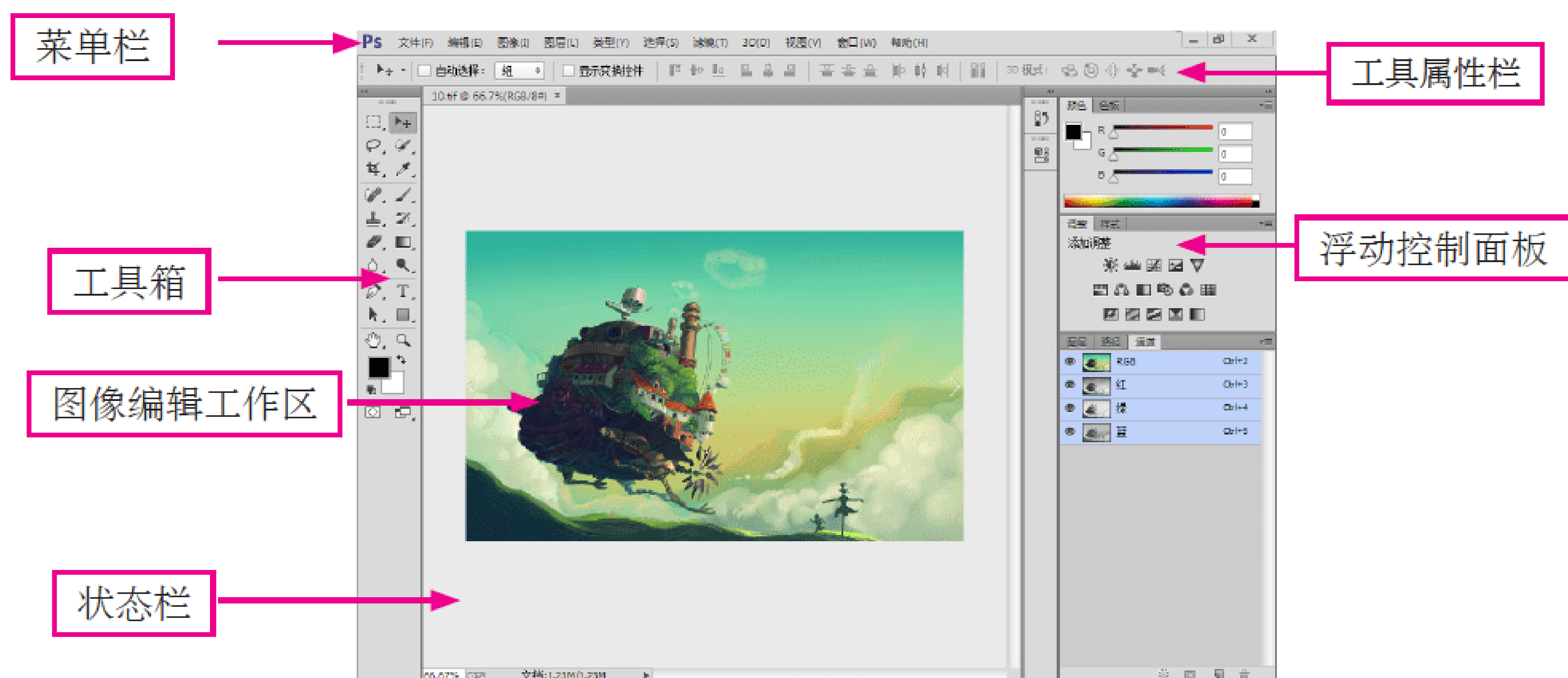



10.1 Photoshop 的工作界面

在卡通漫画的绘制过程中，设计者通常会选用自己习惯使用的设计软件，这其中包括各种通用的绘画软件。如 Photoshop，基本上都是在工作界面中绘画，可借用和充分发挥软件的各类工具。因此，下面来学习 Photoshop 的工作界面及其组成部分。

10.1.1 工作界面的组件

绘画软件实现了漫画制作的数字化和无纸化，Photoshop 提供了丰富的画笔工具和艺术画笔工具，大大增强了手绘漫画方面的功能。Photoshop 的工作界面主要由菜单栏、工具属性栏、工具箱、图像编辑工作区、状态栏和浮动控制面板 6 个部分组成。



10.1.2 菜单栏

Photoshop 菜单栏，显示了当前应用程序的名称、菜单命令，以及用于控制文件窗口显示大小的最小化、窗口最大化（还原窗口）、关闭窗口等几个功能按钮。菜单栏由“文件”“编辑”“图像”“图层”“类型”“选择”“滤镜”、3D、“视图”“窗口”和“帮助”11 个菜单命令组成，单击任意一个菜单项都会弹出其包含的命令，Photoshop 中的绝大部分功能都可以利用菜单命令来实现。在标题栏左侧的程序图标 Ps 上单击鼠标左键，在弹出的菜单中可以执行最小化或最大化窗口、还原窗口、关闭窗口等操作。

10.1.3 工具属性栏

工具属性栏一般固定位于菜单栏的下方，主要用于对所选取工具的属性进行设置，其显示的内容会根据所选工具的不同而发生变化。

在工具箱中选取相应的工具后，工具属性栏将显示该工具可使用的功能，或进行编辑操作等，例如，选取工具箱中的快速选择工具后属性栏如下。

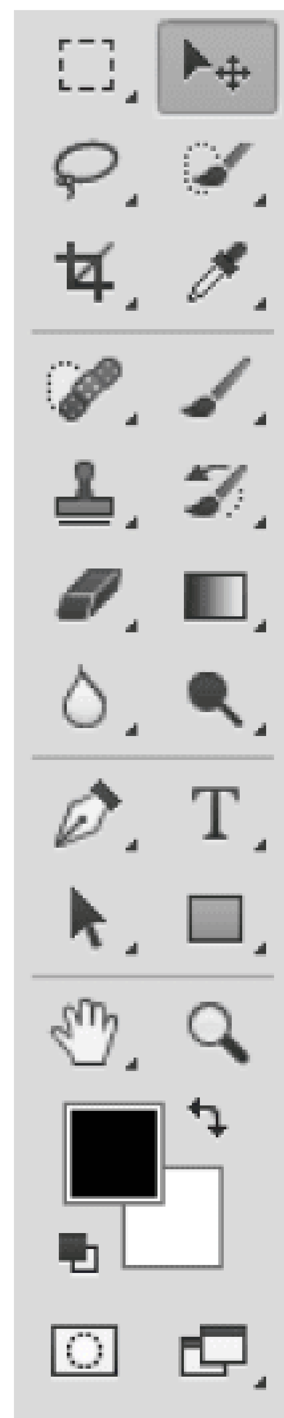


快速选择工具的工具属性栏

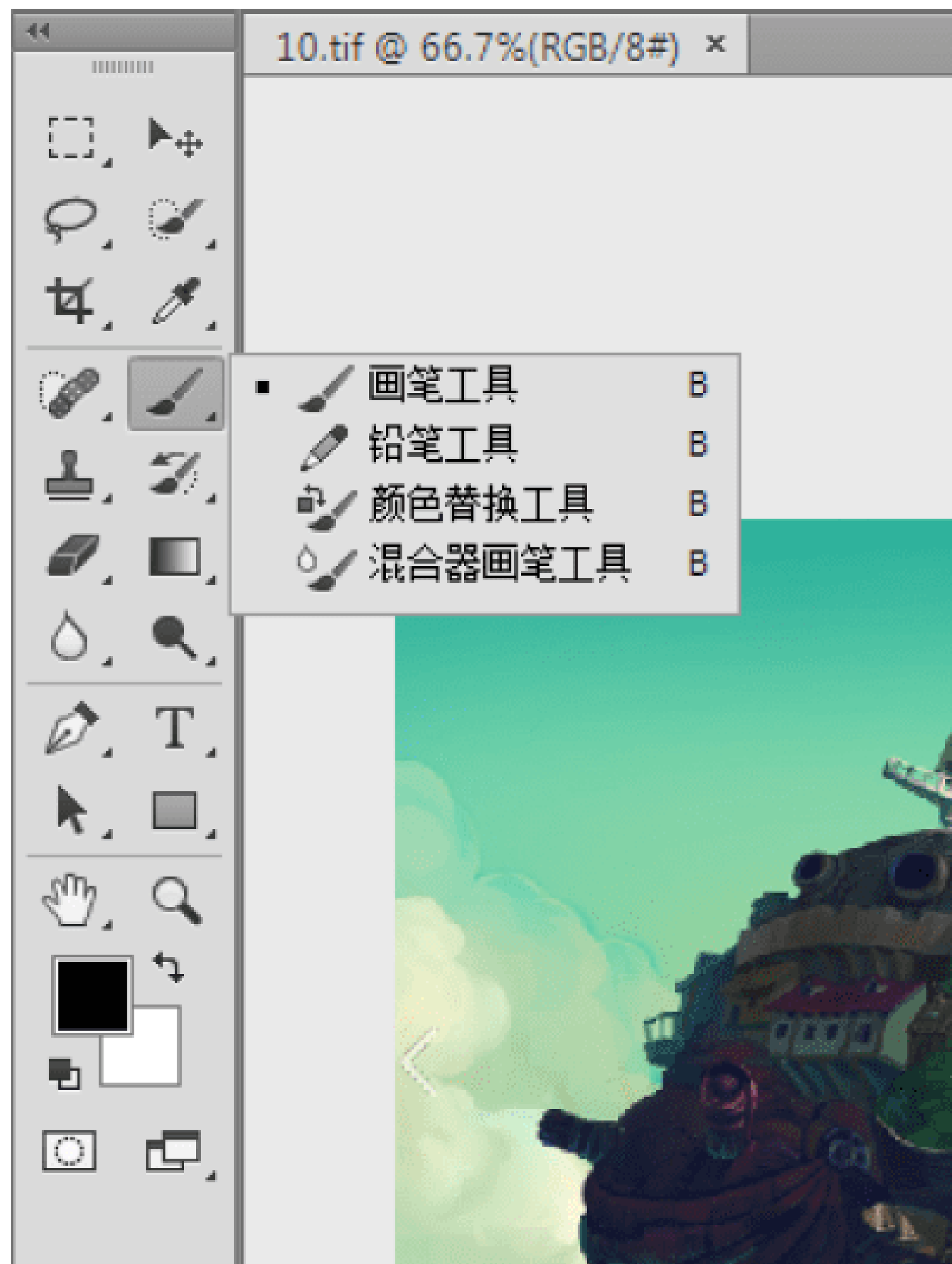
10.1.4 工具箱

工具箱位于工作界面的左侧，包含 50 多个工具。要使用工具箱中的工具，只要选取工具，即可在图像编辑窗口中使用。

若在工具按钮的右下角有一个小三角形，则表示该工具组中还有其他工具。在工具组上单击鼠标右键，即可弹出所隐藏的工具选项。



工具箱



显示隐藏工具

◆ **技巧点拨**

用户通过以下 3 种方法可以选择隐藏的工具。

➢ 按住 Alt 键的同时，单击工具组按钮，即可切换一种工具；当选取的工具出现时，释放 Alt 键即可。

➢ 移动鼠标指针至工具组按钮处，按下鼠标左键不放，稍等片刻，在弹出的工具列表中即可选择相应工具。

➢ 移动鼠标指针至工具组按钮上，单击鼠标右键即可弹出工具组列表，拖动鼠标指针至要选取的工具上，单击鼠标左键即可。

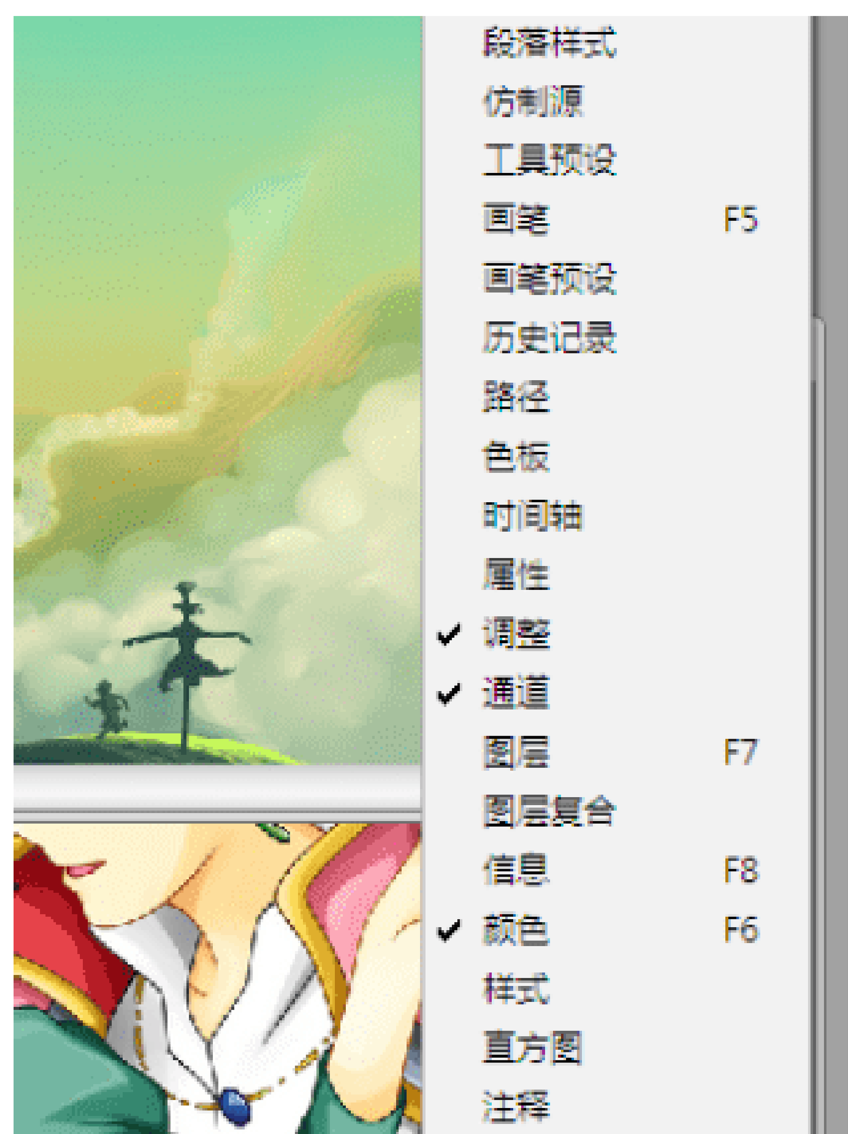
10.1.5 浮动控制面板

浮动控制面板是大多数软件比较常用的一种界面布局方式，主要用于对当前图像的颜色、图层、样式，以及相关的操作进行设置和控制。

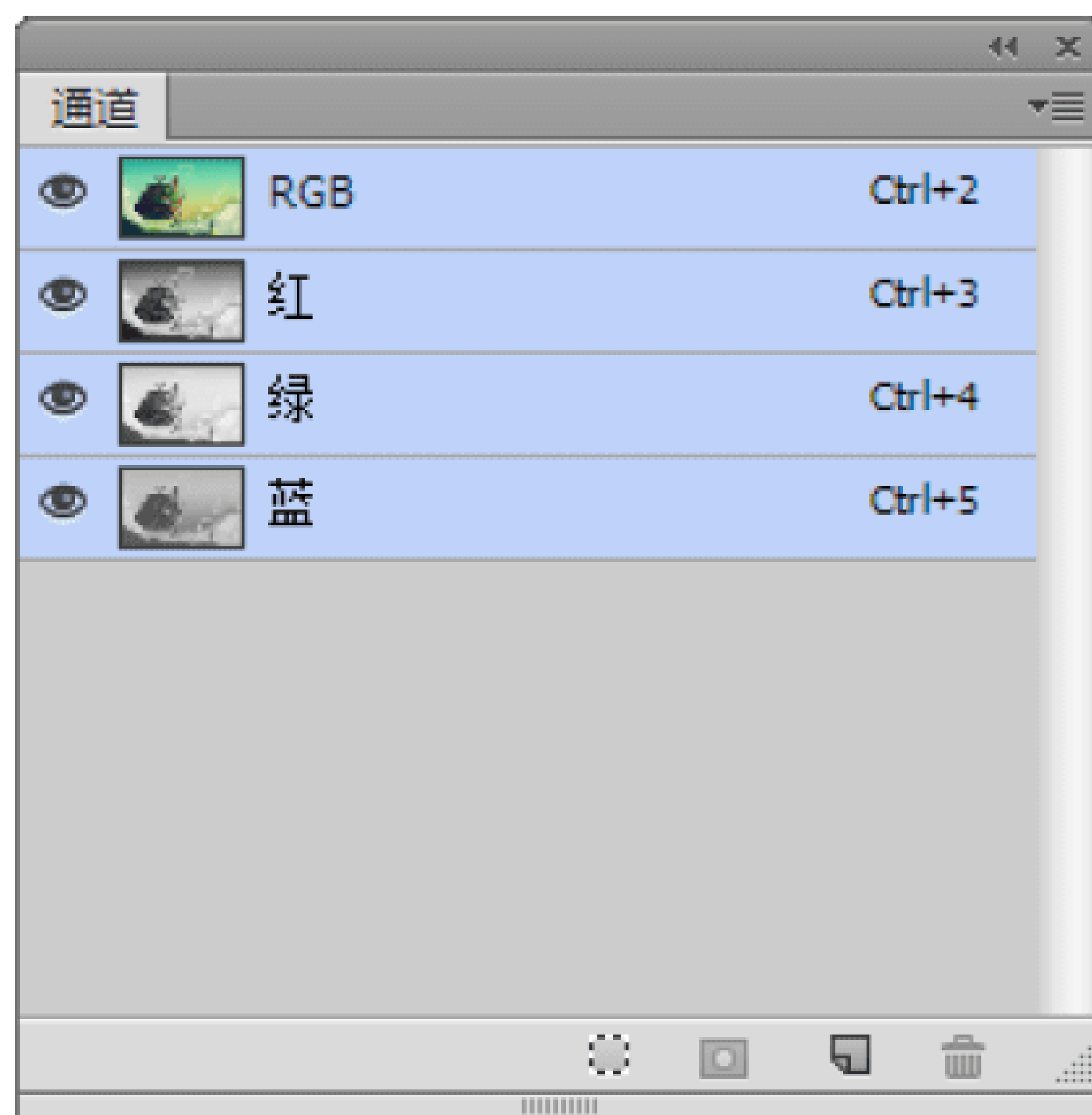
默认情况下，浮动面板是以面板组的形式出现的，位于工作界面的右侧，可以进行分离、移动和组合。

若要选择某个浮动面板，可单击浮动面板窗口中相应的标签；若要隐藏某个浮动面板窗口，可单击“窗口”菜单中带✔标记的选项；若要重新启动被隐藏的面板，可单击“窗口”

菜单中不带✔标记的选项；若要关闭浮动面板，可以单击浮动面板窗口右上角的“关闭”按钮 ✕。



单击“窗口”菜单中带✔标记的选项



单击“关闭”按钮

10.1.6 图像编辑工作区

在 Photoshop 工作界面的中间区域，呈灰色显示的即为图像编辑工作区。图形的绘制或图像的编辑都在此区域中进行，在图像编辑工作区可以实现所有 Photoshop 功能。

当新建或打开多个文件时，图像标题栏显示为灰白色的即为当前编辑窗口，此时所有操作将只针对该图像编辑窗口。若想对其他图像窗口进行编辑，使用鼠标单击需要编辑的图像窗口即可。



打开多个文件的工作界面

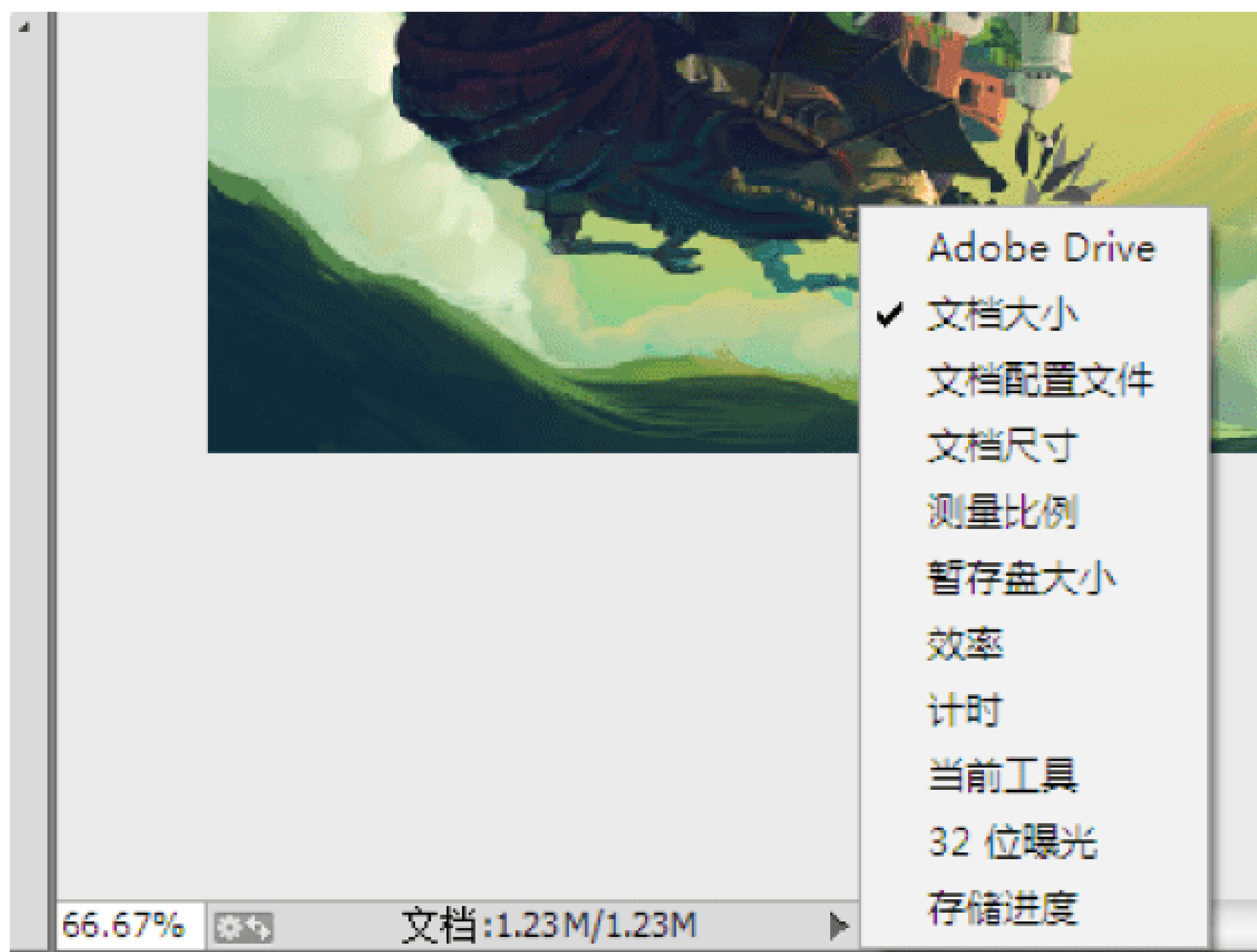
10.1.7 状态栏

状态栏位于图像编辑窗口的底部，主要用于显示当前所编辑图像的参数值及当前文档图像的相关信息。

状态栏主要由显示比例、文件信息和提示信息 3 部分组成。状态栏左侧的数值框用于设置图像窗口的显示比例，在该数值框中输入数值后，按 Enter 键，当前图像即可按照设置的

参数进行显示。

状态栏右侧区域用于显示图像文件信息，单击文件信息右侧的小三角形按钮，即可弹出快捷菜单，用户可以在此选择查看当前图像文件的信息。



显示文件信息的各种选项

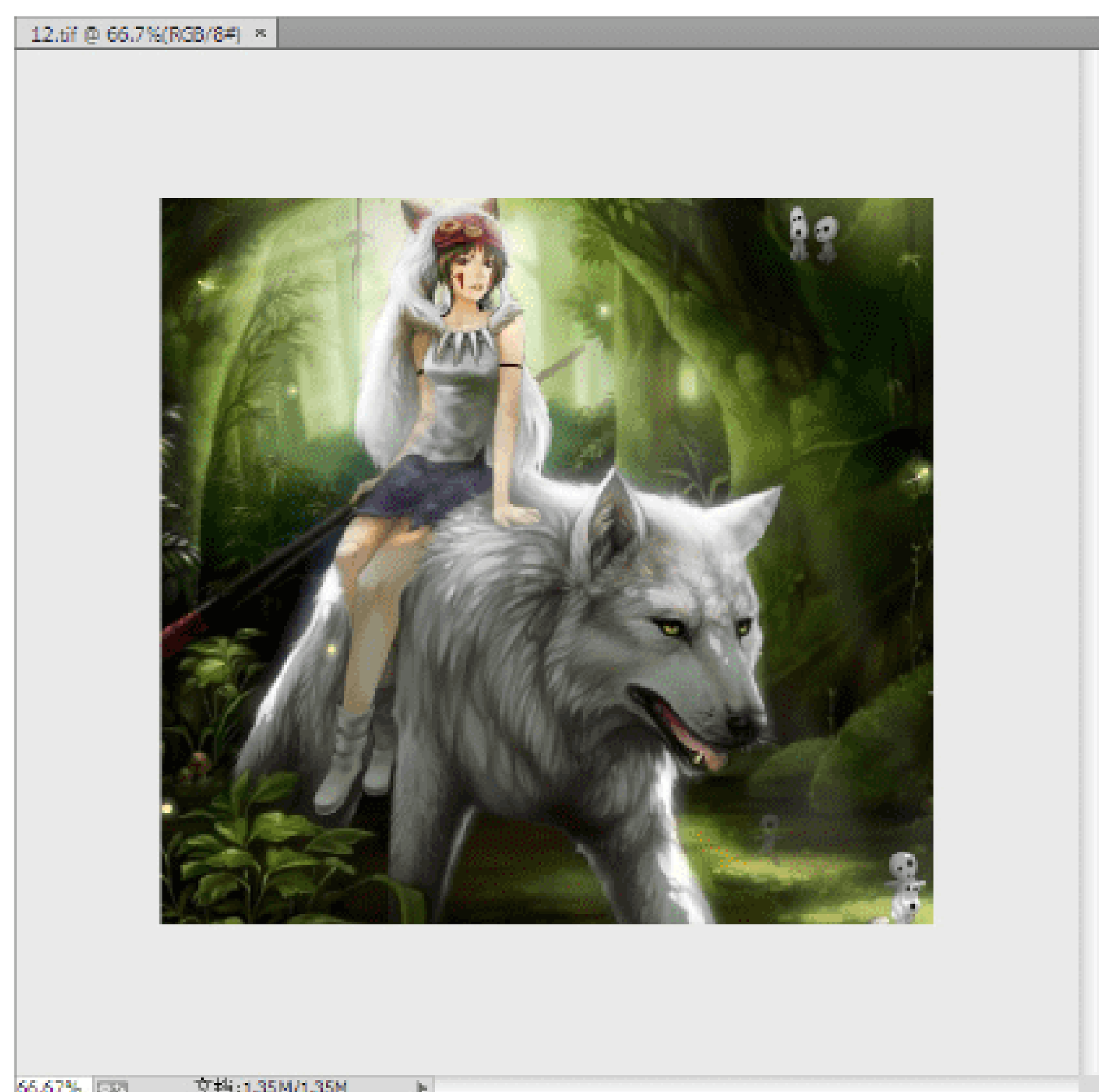
10.2 漫画尺寸和分辨率

漫画大小与漫画的像素、分辨率、实际打印尺寸有着密切的关系，它们决定了存储文件所需的硬盘空间大小和漫画文件的清晰度。因此，调整漫画图像的尺寸及分辨率也决定着整幅画面的大小。

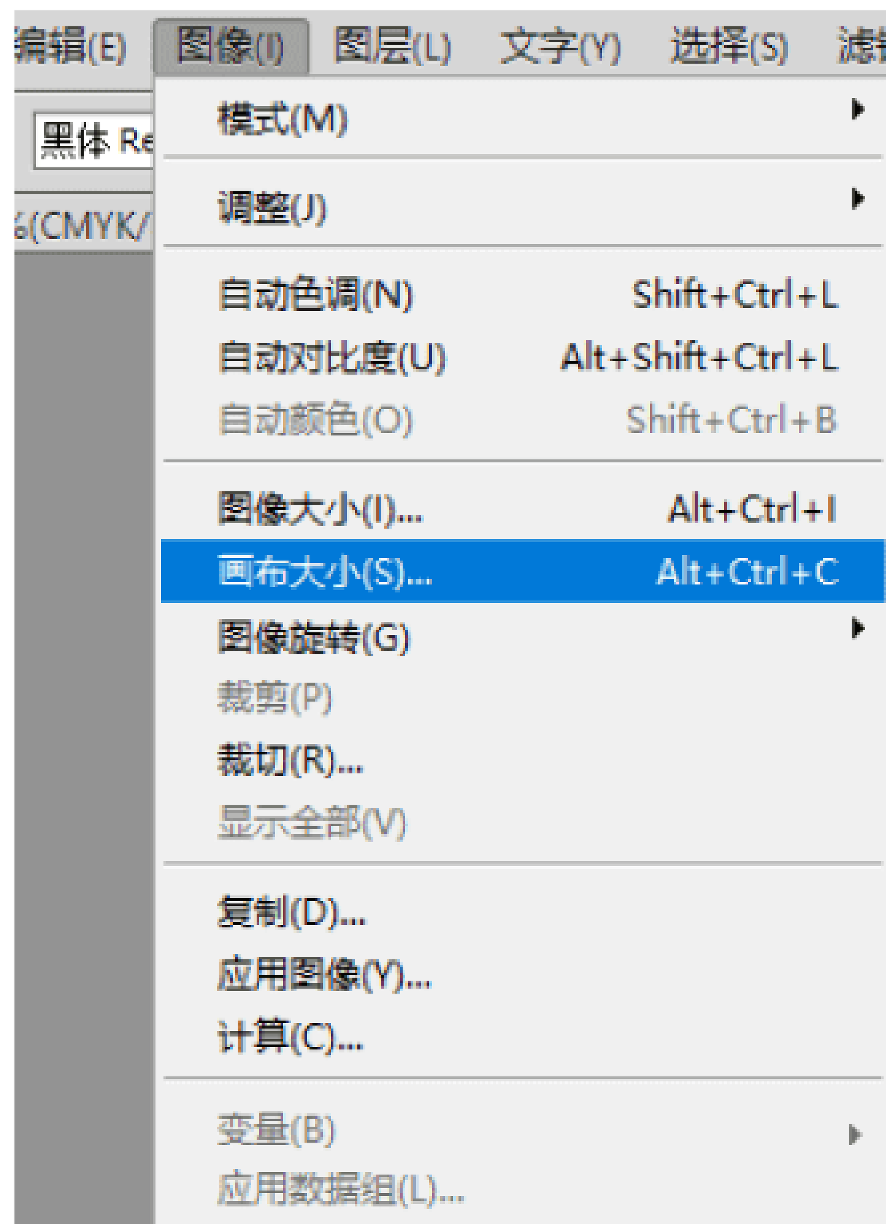
10.2.1 实战——调整漫画画布的尺寸

画布指的是实际打印的工作区域，改变画布大小会影响漫画最终的输出效果。

步骤 01 按快捷键 Ctrl＋O，打开一幅漫画素材。



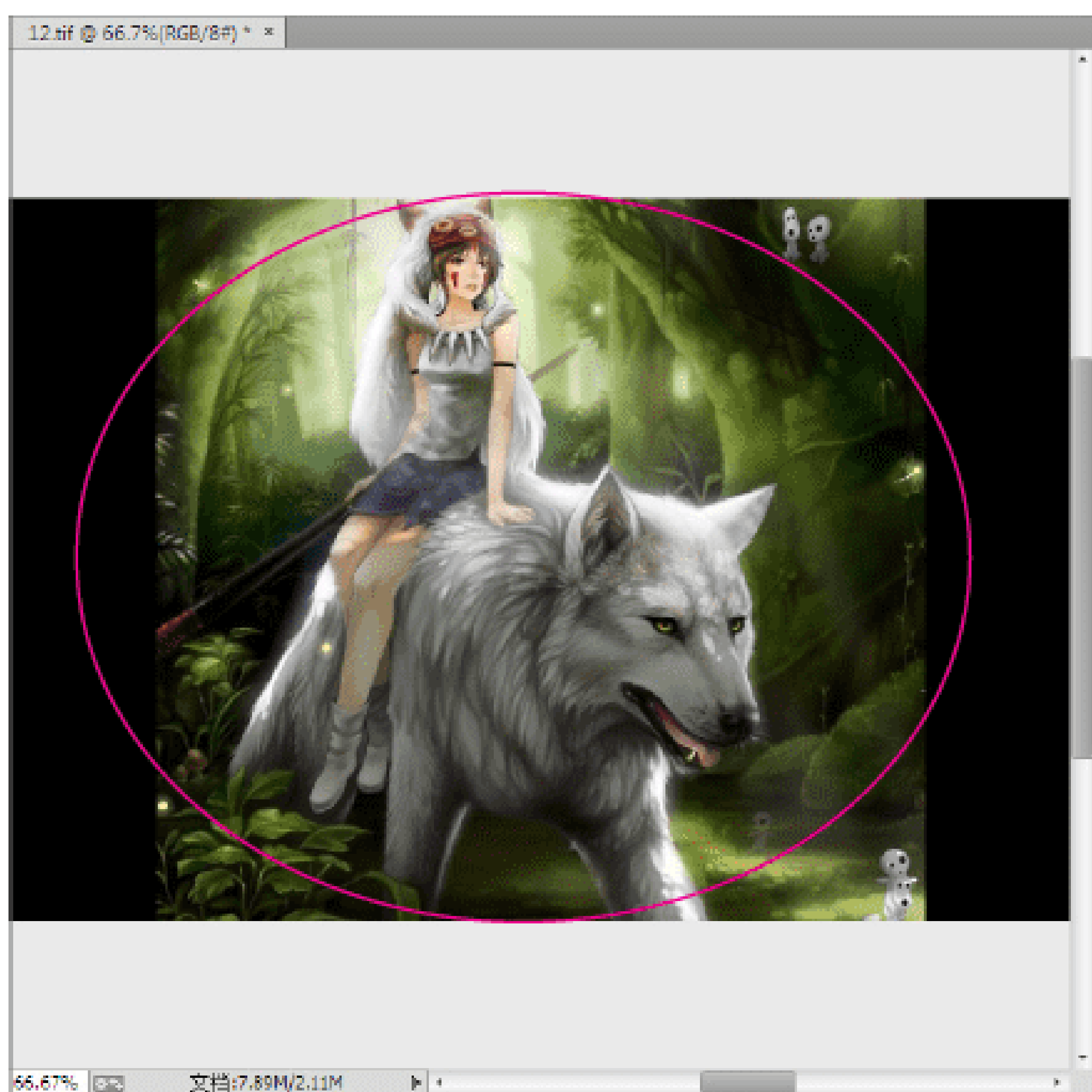
步骤 02 选择“图像”｜“画布大小”命令。



步骤 03 在弹出的“画布大小”对话框中，设置“宽度”为 35 厘米、“画布扩展颜色”为“黑色”。



步骤 04 执行上述操作后，单击“确定”按钮，即可完成调整画布大小的操作。



◆ **知识扩展**

“画布大小”对话框中各选项的含义如下。

➢ 当前大小：当前画布的大小。

➢ 新建大小：用于设置画布的大小。

➢ 相对：选中该复选框后，在“宽度”和“高度”选项后面将出现锁链图标，表示改变其中某一选项时，另一选项会按比例同时发生变化。

➢ 定位：用于设置扩展画布的方向。

➢ 画布扩展颜色：在此下拉列表中可以选择更改画布大小后画布填充的颜色。

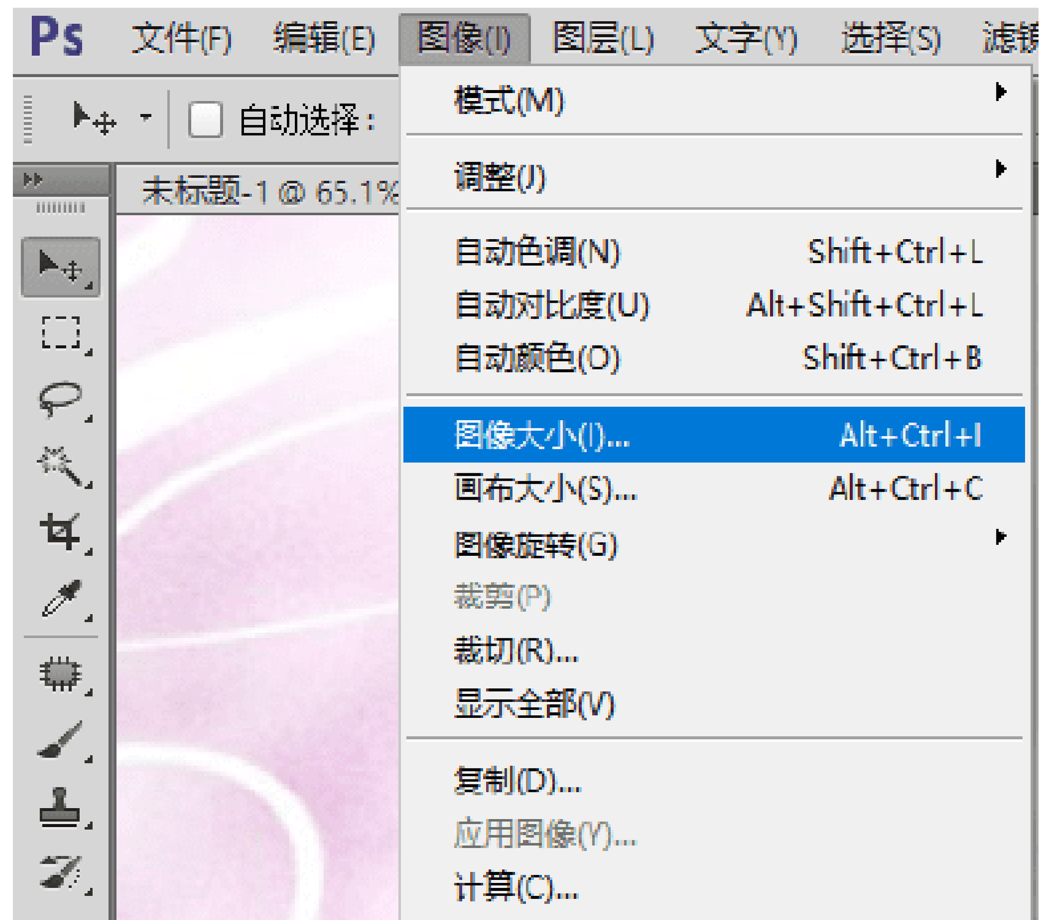
10.2.2 实战——调整漫画图像的尺寸

在 Photoshop 中，漫画尺寸越大，所占的存储空间也越大。更改漫画的尺寸，会直接影响漫画的显示效果。

步骤 01 按快捷键 Ctrl＋O，打开一幅漫画素材。



步骤 02 选择菜单栏中的“图像”|“图像大小”命令。



步骤 03 在弹出的“图像大小”对话框中设置“宽度”为 30 厘米。



步骤 04 单击“确定”按钮，即可调整图像大小。



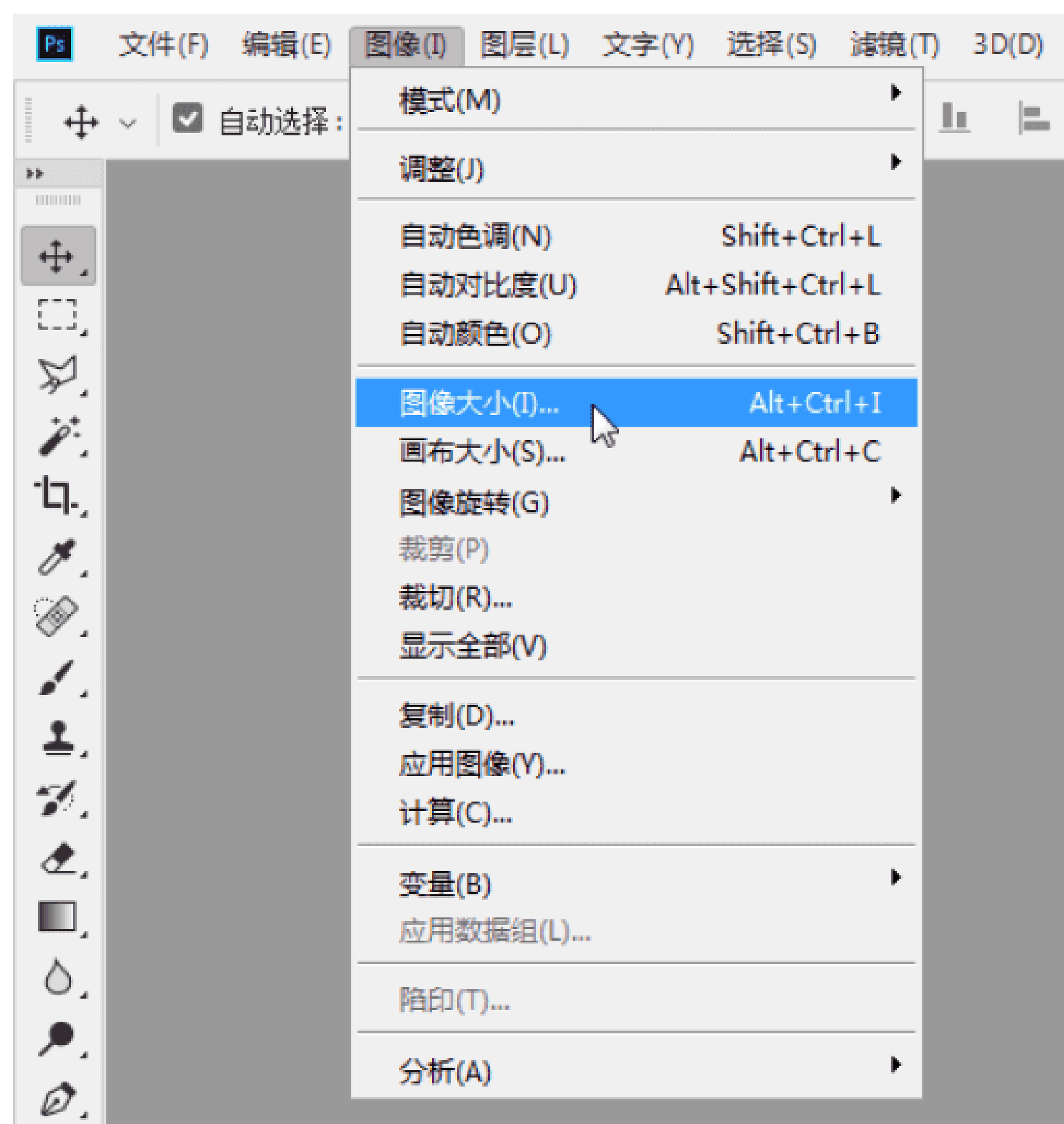
10.2.3 实战——调整漫画图像的分辨率

漫画图像的品质取决于分辨率的大小，当分辨率数值越大时，漫画图像就越清晰；反之，就越模糊。

步骤 01 按快捷键 Ctrl + O，打开一幅漫画素材。



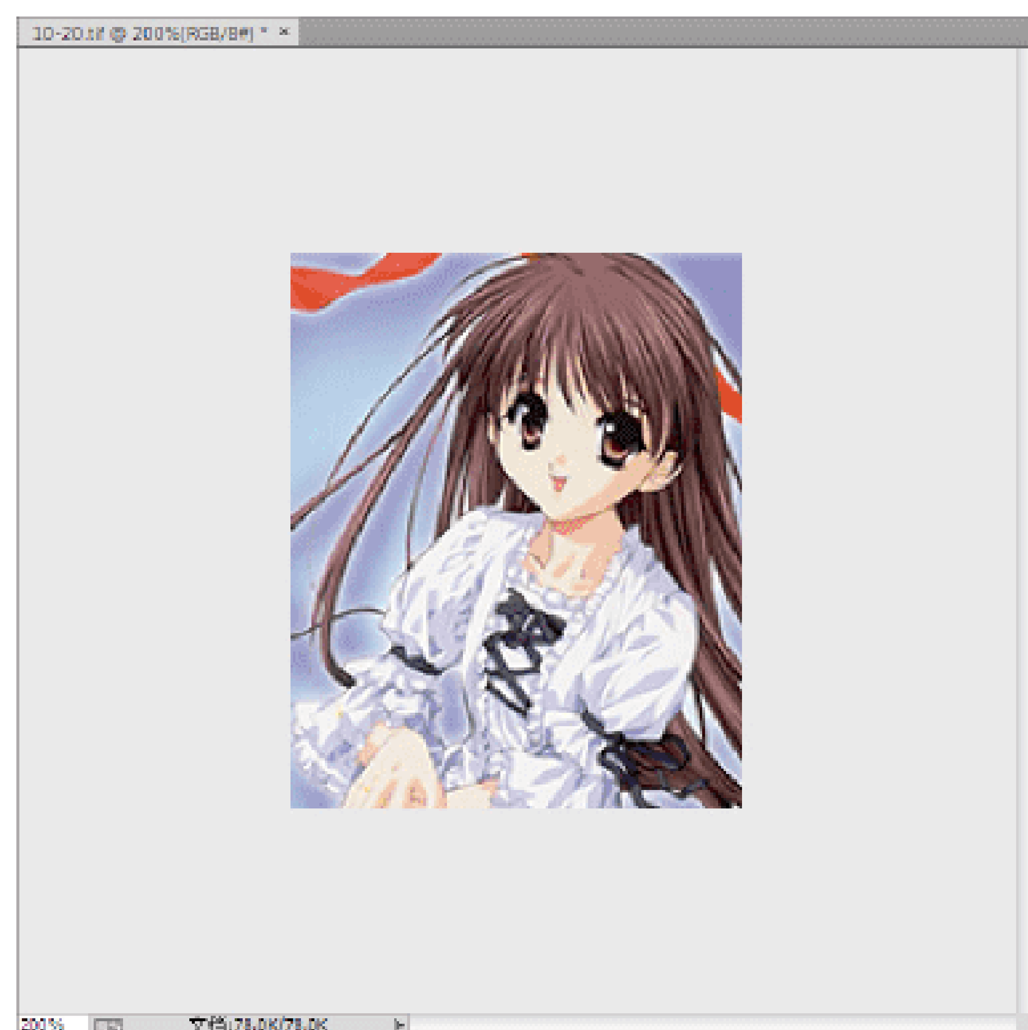
步骤 02 选择菜单栏中的“图像”|“图像大小”命令。



步骤 03 在弹出“图像大小”对话框中设置“分辨率”为 96 像素 / 英寸。



步骤 04 单击“确定”按钮，即可调整图像的分辨率。



◆ 知识扩展

➢ 像素：像素是组成图像的最小单位，其形态是一个有颜色的小方点。图像由按行和列的方式进行排列的像素组合而成。像素越高，文件越大，图像的品质就越好；像素越低，文件越小，图像的品质就越差。

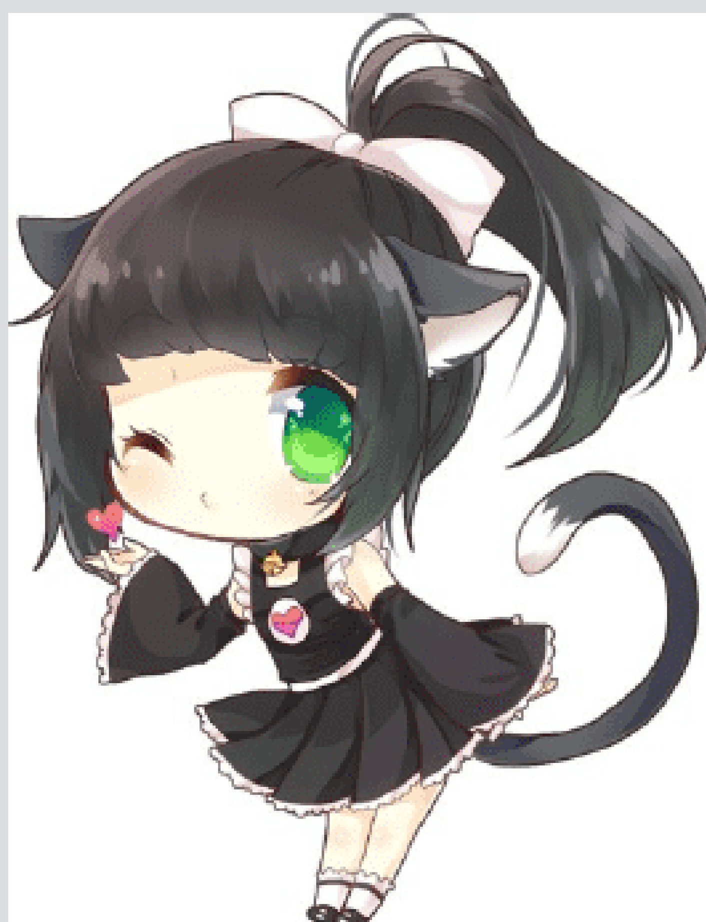


高像素图像

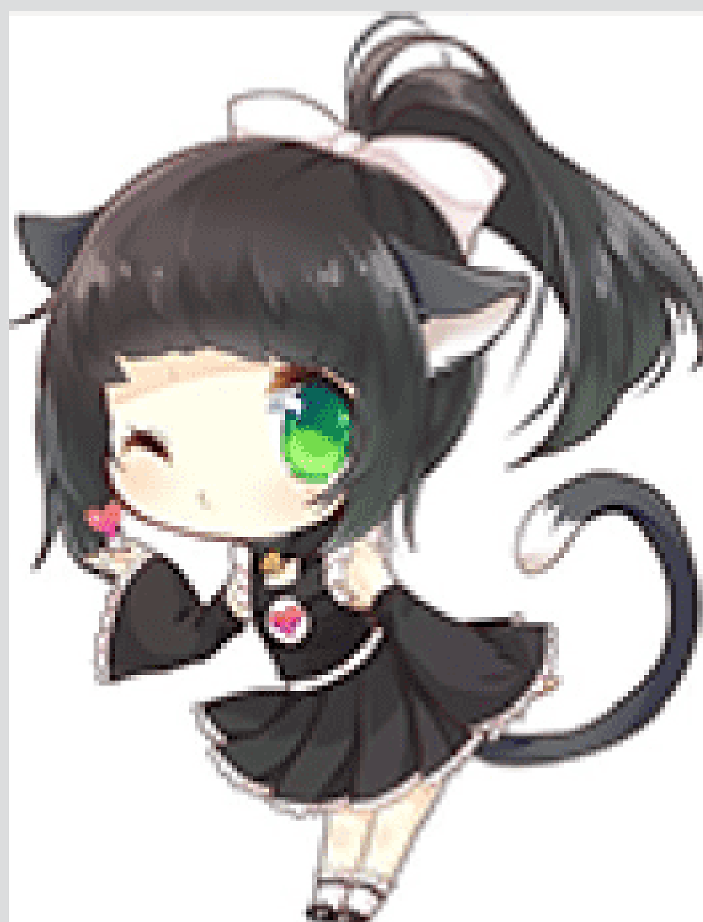


低像素图像

➢ 分辨率：分辨率指的是单位长度上像素的数目，通常用“像素 / 英寸”或“像素 / 厘米”表示。分辨率越高，文件就越大，图像也就越清晰，处理速度就会相应变慢；分辨率越低，图像就越模糊，处理速度就会相应变快。



高分辨率图像



低分辨率图像

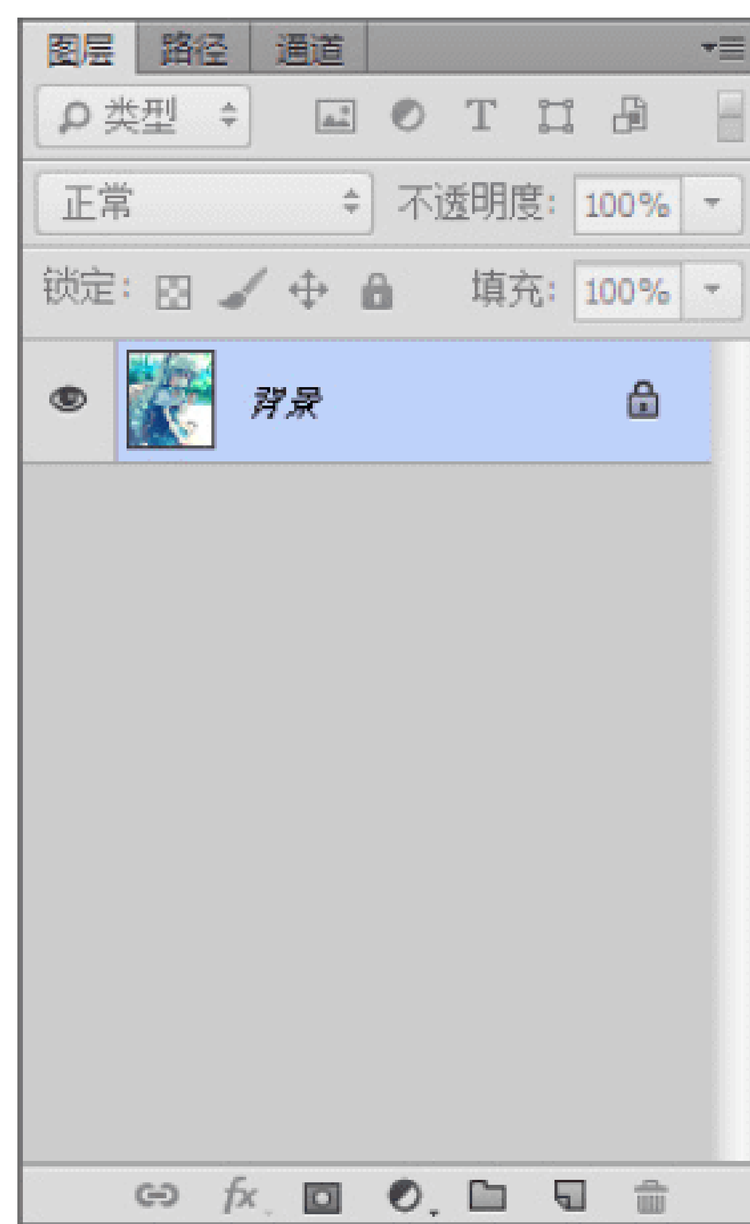
10.3　图层的认识和操作

通俗地讲，图层就像是含有文字或图形等元素的胶片，一张张按顺序叠放在一起，组合起来形成页面的最终效果。

在 Photoshop 中可以创建多种类型的图层，如背景图层、普通图层、文字图层、形状图层、填充图层等，它们都有各自不同的功能和用途，在“图层”面板中显示的状态也各不相同。各种图层类型的主要功能如下。

➢ 背景图层：当在 Photoshop 中打开一幅漫画素材时，在“图层”面板中会出现一个默认的背景图层，且呈不可编辑状态。

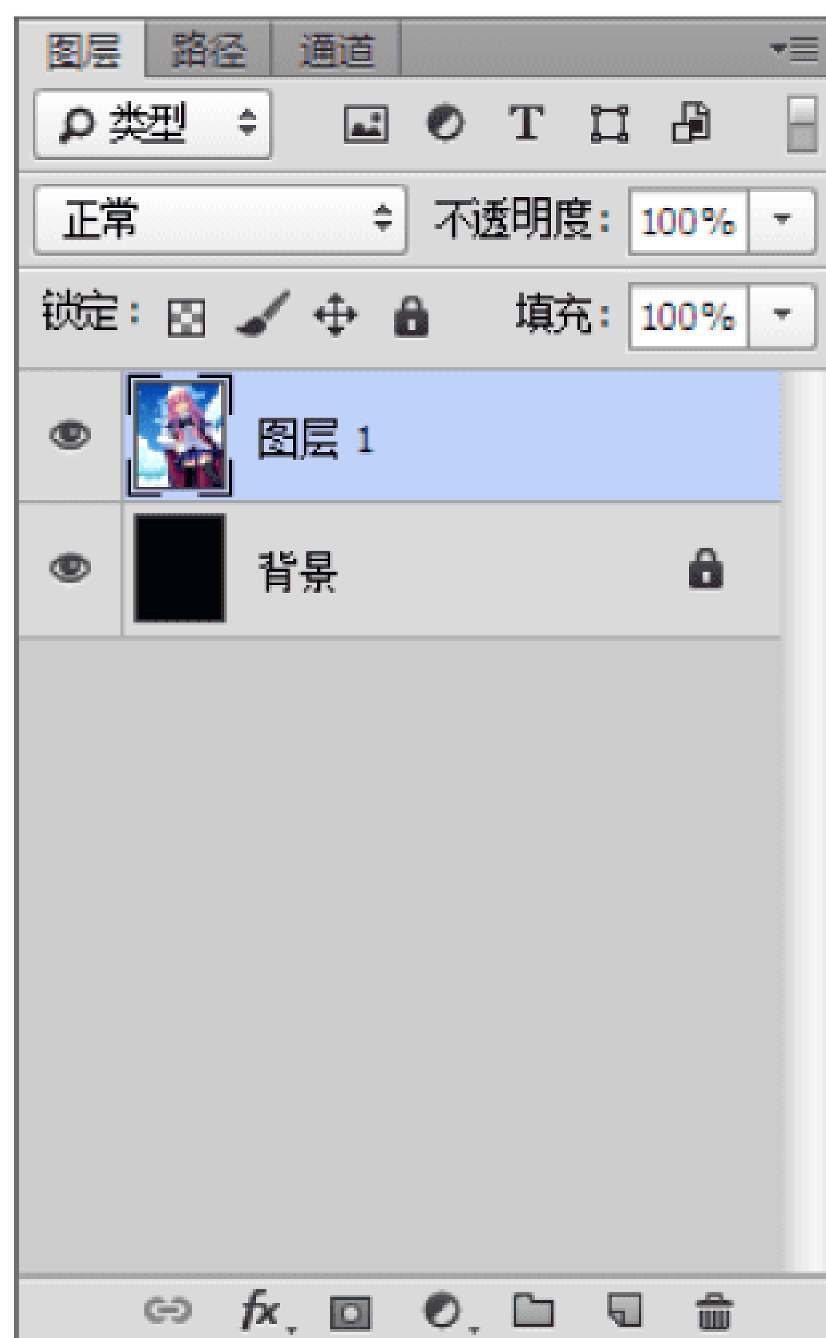




背景图层

➢ 普通图层：普通图层是最基本的图层，新建、粘贴、置入、文字或形状图层都属于普通图层，在普通图层上可以设置图层混合模式和不透明度。

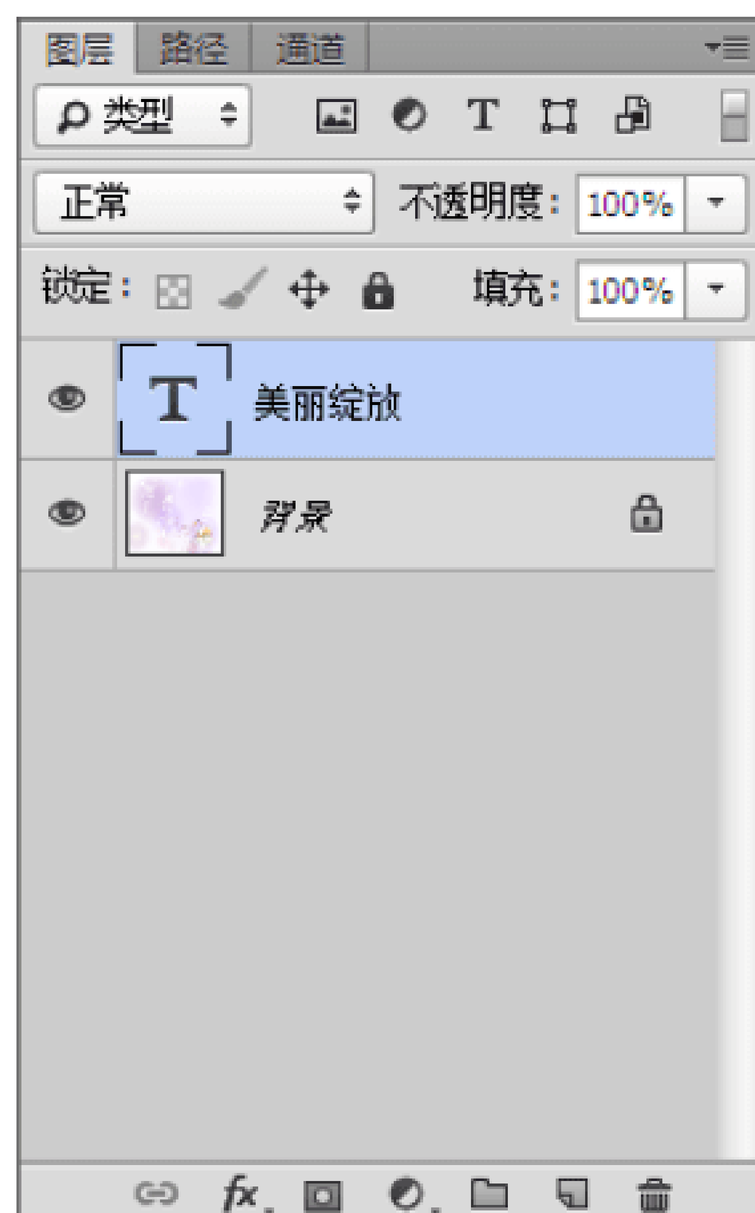




普通图层

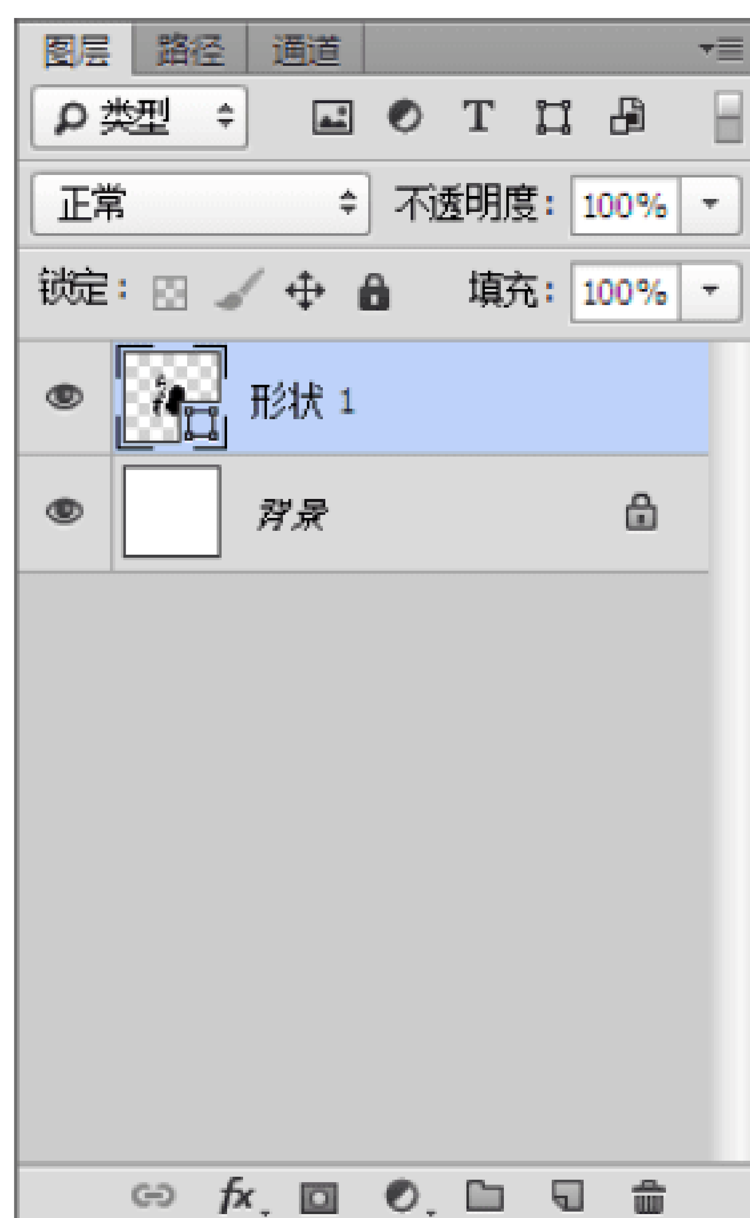
➢ 文字图层：在 Photoshop 中，文字以一个独立图层的形式存在，具有图层的所有属性。Photoshop 保留了基于矢量的文字轮廓，在进行缩放、调整大小，存储成 pdf、eps 格式文件或输出到打印机时，文字都具有清晰的、与分辨率无关的光滑边缘。在文字图层中，无法使用画笔、铅笔和渐变工具，只能对文字进行变换、改变颜色，设置字体、字号、角度和图层样式等有限的操作。





文字图层

➢ 形状图层：形状图层中包含位图、矢量图两种元素，因此在进行绘画的时候，可以以某种矢量形式保存图像。

形状图层

10.3.1 创建图层 / 图层组

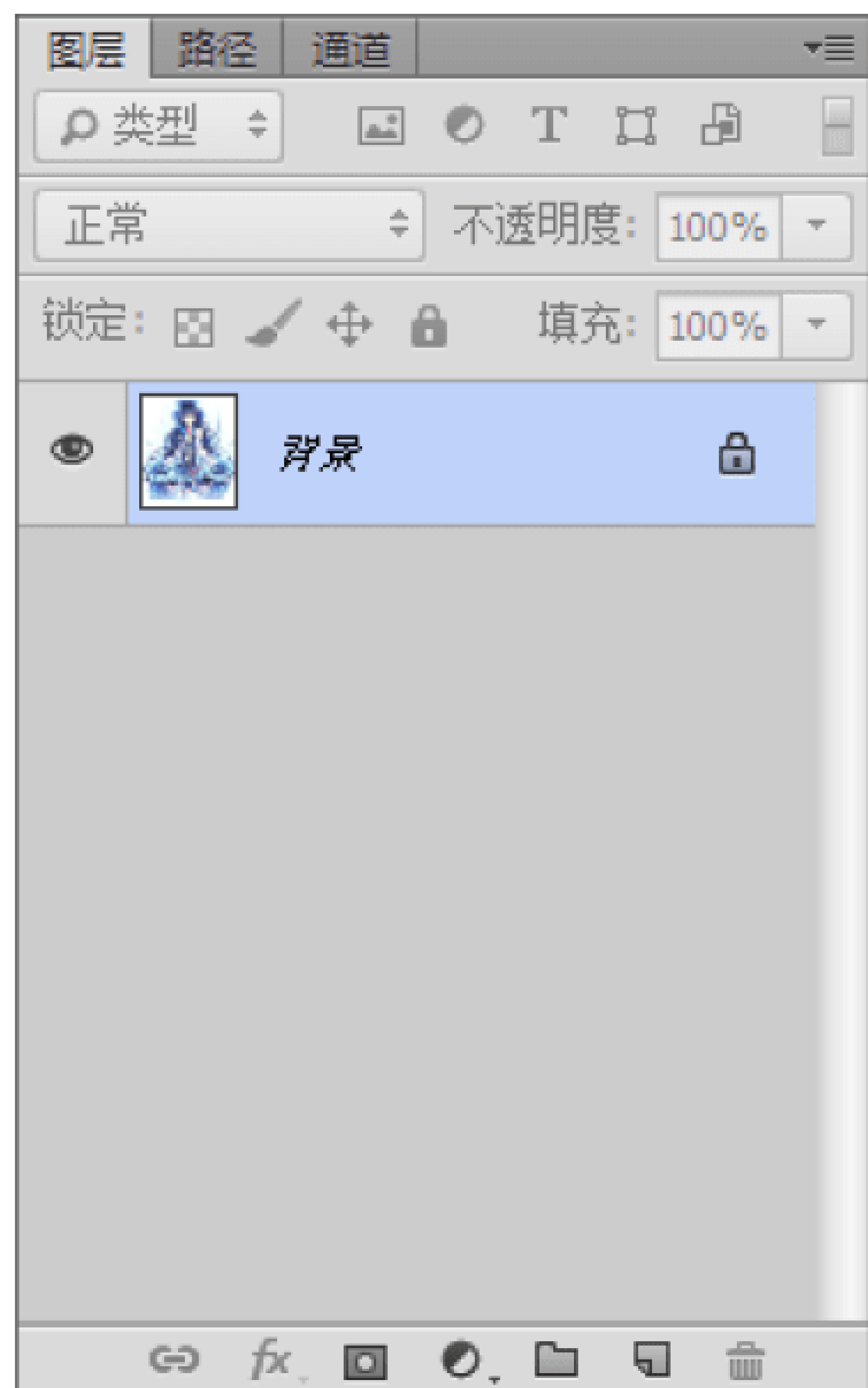
1．实战——创建普通图层

普通图层是 Photoshop 最基本的图层，在绘制漫画时，新建的图层都是普通图层。下面介绍如何新建普通图层。

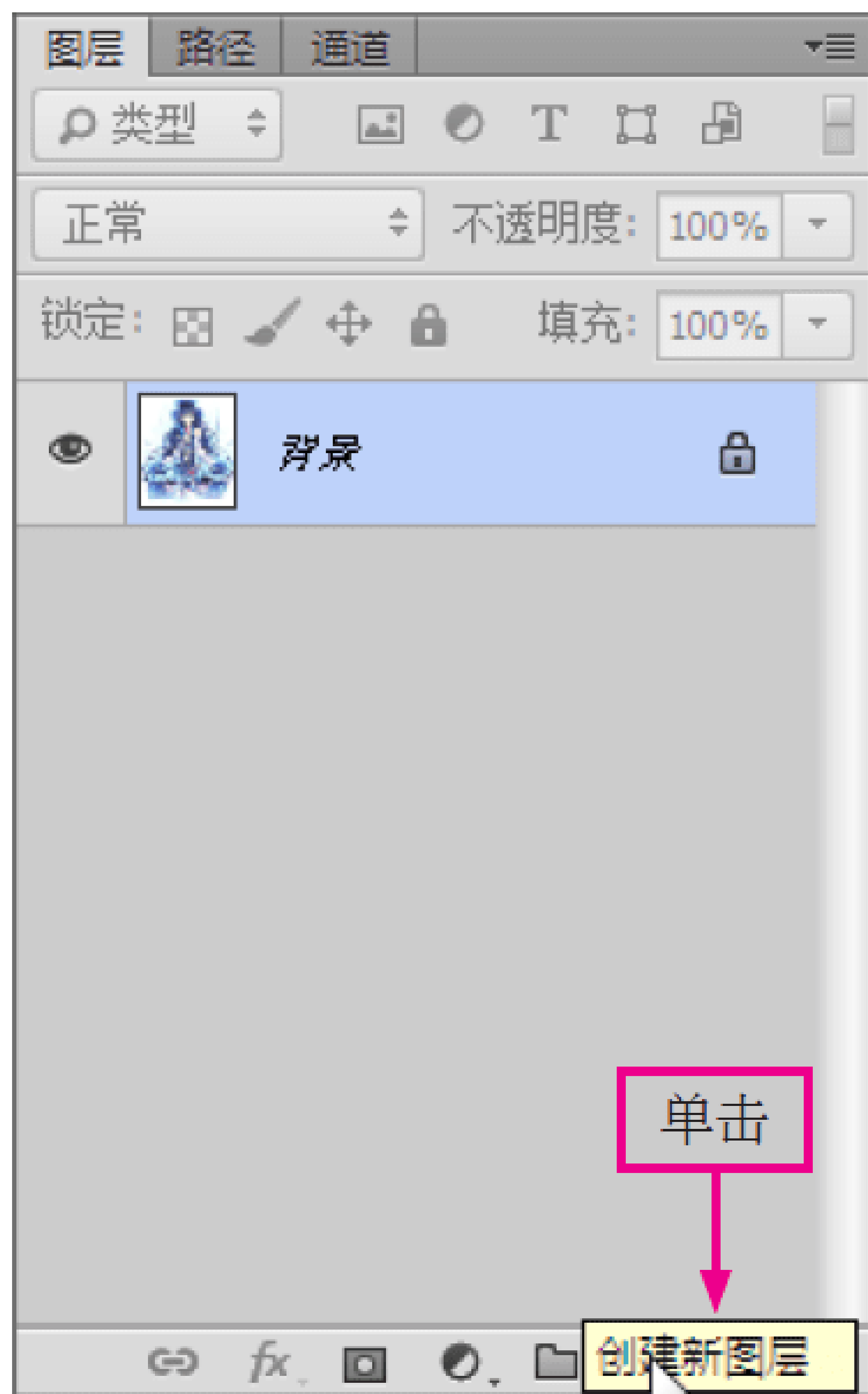
步骤 01 选择“文件”|“打开”命令，打开一幅漫画素材。



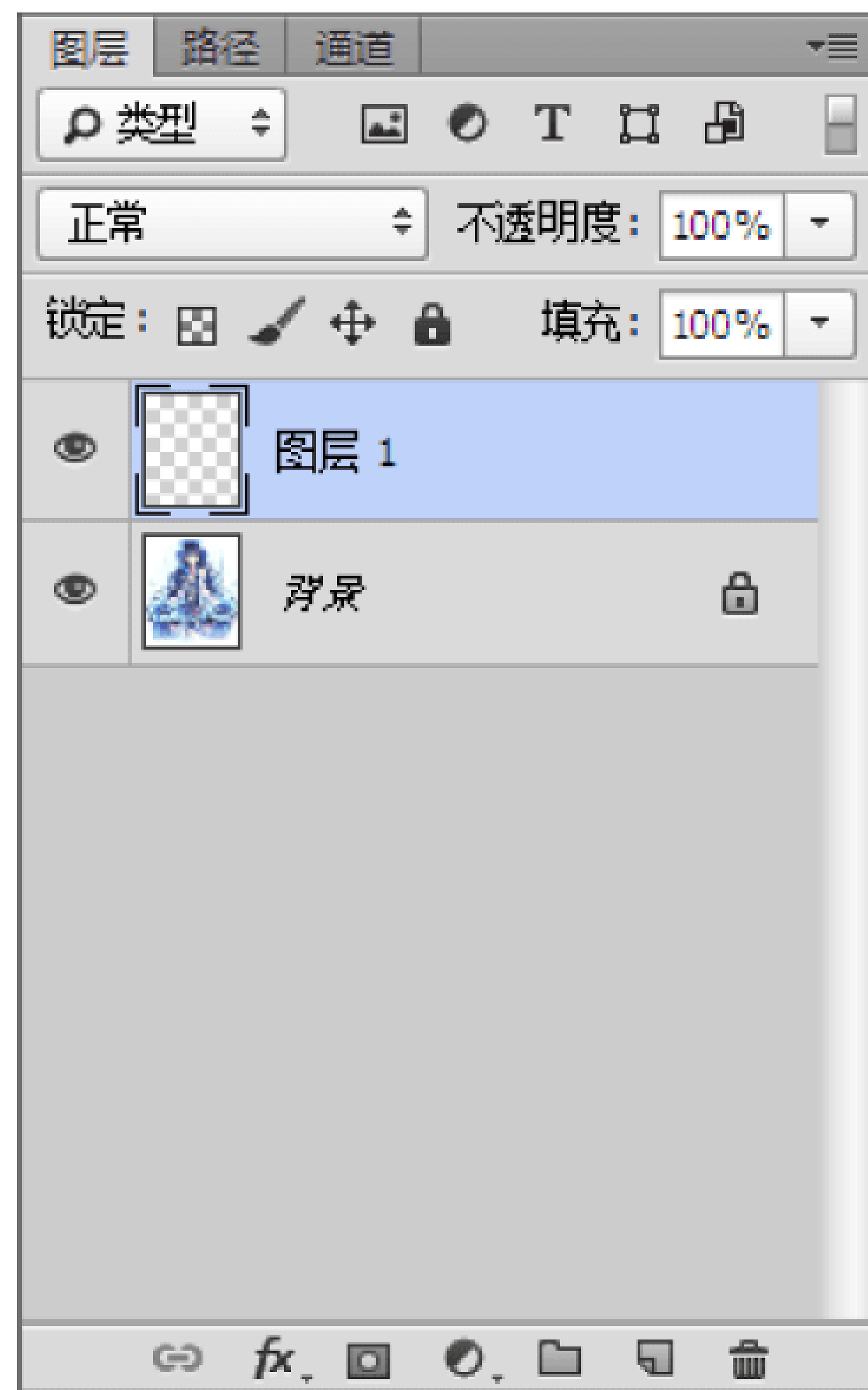
步骤 02 选择“窗口”|“图层”命令，展开“图层”面板。



步骤 03 单击面板底部的“创建新图层”按钮 。



步骤 04 执行上述操作后，即可新建普通图层。



◆ **技巧点拨**

新建图层的方法有以下几种。

（1）命令：选择“图层”|“新建”|“图层”命令，弹出“新建图层”对话框，单击“确定”按钮，即可创建新图层。

（2）面板菜单：单击“图层”面板右上角的三角形按钮，在弹出的面板菜单中选择“新建图层”选项。

（3）快捷键＋按钮：按住 Alt 键的同时，单击“图层”面板底部的“创建新图层”按钮。按住 Ctrl 键的同时，单击“图层”面板底部的“创建新图层”按钮，可在当前图层的下方新建一个图层。

（4）快捷键：按快捷键 Shift ＋ Ctrl ＋ N；按快捷键 Alt ＋ Shift ＋ Ctrl ＋ N，可以在当前图层对象的上方添加一个图层。

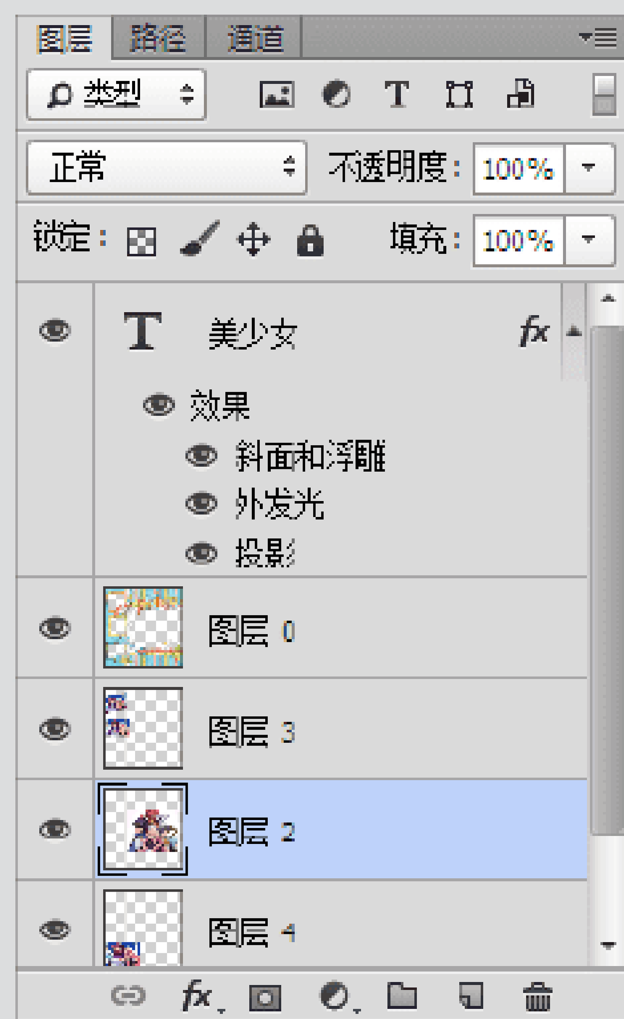
（5）按钮：单击“图层”面板底部的“创建新图层”按钮，即可在当前图层的上方创建一个新图层。

◆ **知识扩展**

图像都是基于图层进行处理的，图层就是图像的层次，可以将一幅作品分解成多个元素，即每一个元素都由一个图层进行管理。

图层可以分为透明图层和不透明图层，其中，透明图层是由一个个灰白相间的方格组成的。简单地说，图层可以看作一张独立的透明胶片，其中每张胶片上都绘有图像，将所有的胶片按“图层”面板中的排列次序自上而下进行叠加，最上层的图像遮住下层同一位置的图像，而在其透明区域则可以看到下层的图像，最终通过叠加得到完整的图像。





图像与图层的效果

“图层”面板是进行图层编辑操作时必不可少的工具。“图层”面板显示了当前图像的图层信息，从中可以调节图层的叠放顺序、图层透明度以及图层混合模式等参数，几乎所有的图层操作都可以通过它来实现。“图层”面板中各主要选项的含义如下。

➢“混合模式”下拉列表框 正常 ：在该下拉列表框中设置当前图层的混合模式。

➢“不透明度”数值框不透明度：100%：在该数值框中输入相应的数值，可以控制当前图层的透明属性。

➢“锁定”选项区锁定：：该选项区主要包括锁定透明像素、锁定图像像素、锁定位置以及锁定全部4个按钮。单击各个按钮，即可进行相应的锁定设置。

➢“填充”数值框填充：100%：在数值框中输入数值，可以控制当前图层中非图层样式部分的透明度。

➢“指示图层可见性”图标：用来控制图层中图像的显示与隐藏状态。

➢“链接图层”按钮：单击该按钮，可以将选择的图层进行链接，当选择其中的一个图层并进行移动或变换操作时，可以对所有与此图层链接的图像进行操作。

➢“添加到图层样式”按钮fx：单击该按钮，在弹出的列表中选择不同的选项，将弹出相应的“图层样式”对话框，通过设置可以为当前图层添加相应的样式。

➢“添加图层蒙版”按钮：单击该按钮，可以为当前图层添加图层蒙版。

➢“创建新的填充或调整图层”按钮：单击该按钮，可以在弹出的列表中为当前图层创建新的填充或调整图层。

➢“创建新组”按钮：单击该按钮，可以新建一个图层组。

➢“创建新图层”按钮：单击该按钮，可以创建一个新图层。

➢“删除图层”按钮：选中一个图层后，单击该按钮，在弹出的信息提示框中单击“是”按钮，即可将该图层删除。

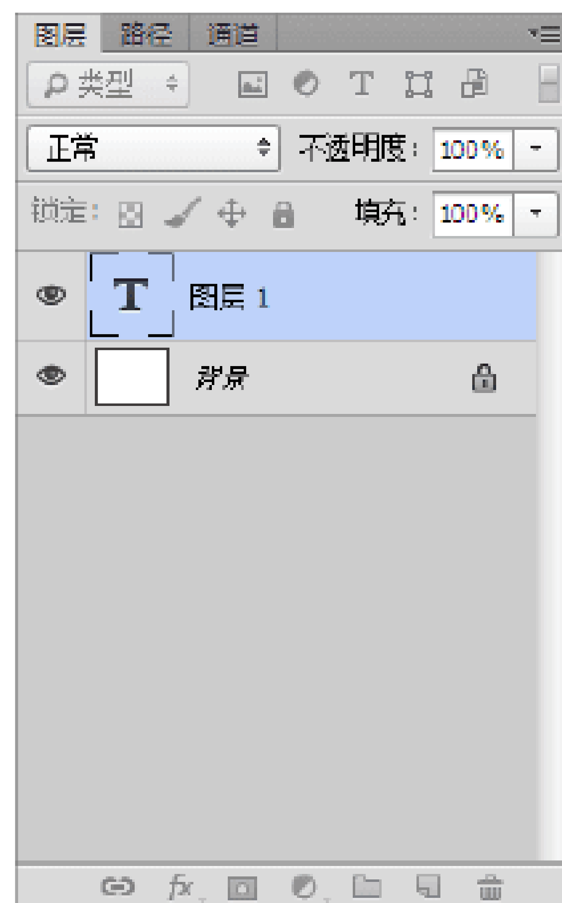
2．实战——创建文本图层

使用Photoshop软件绘制漫画时，选择工具箱中的文字工具，在图像编辑窗口中单击鼠标左键，系统将会自动生成一个新的文字图层，然后输入文字即可。

步骤 01 在菜单栏中选择“文件”|“新建文件”命令，即可弹出“新建”对话框，设置“预设”为“默认Photoshop大小”，单击“确定”按钮，即可新建一个指定大小的空白文档。



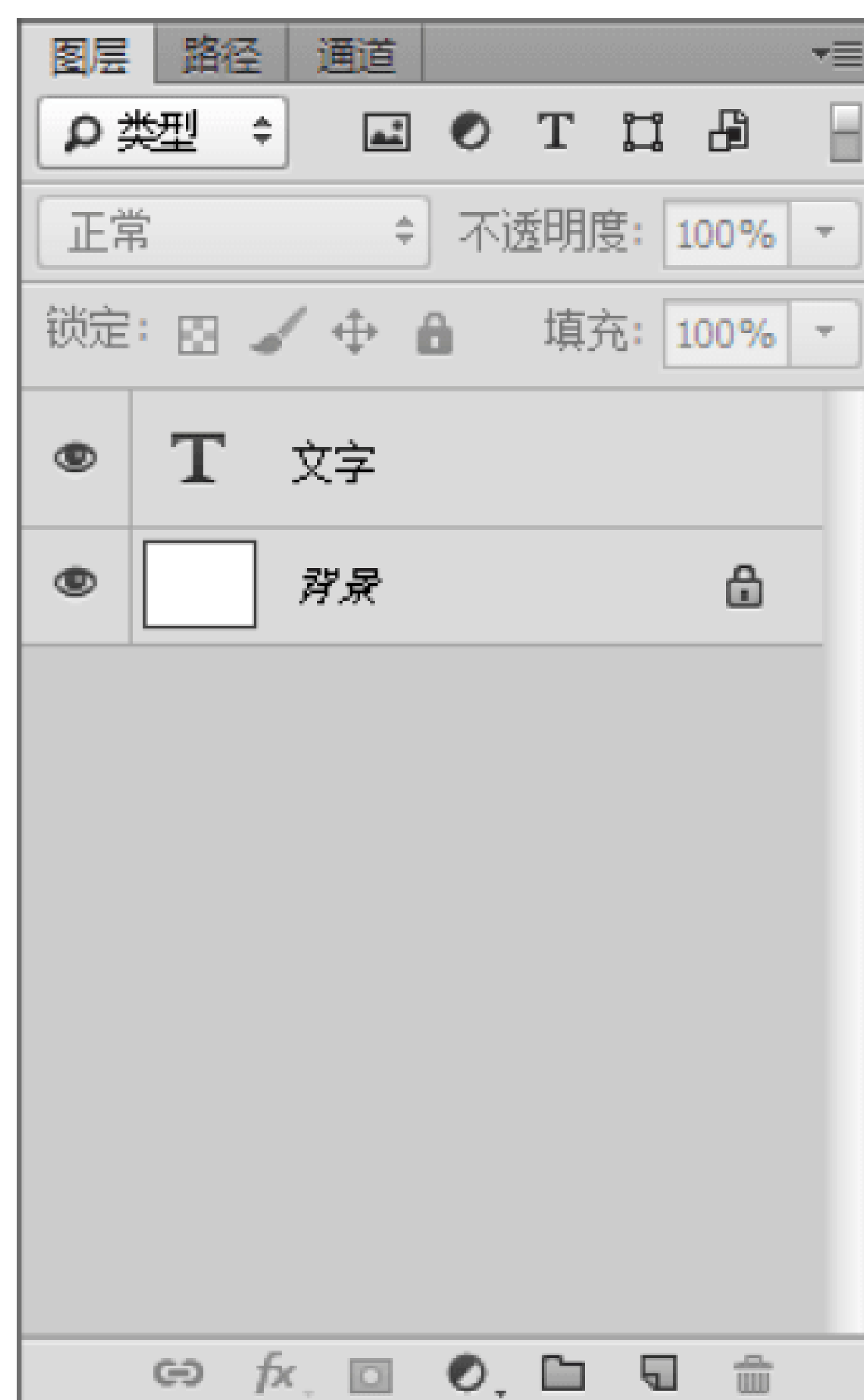
步骤 02 选取工具箱中的横排文字工具，移动鼠标指针至图像编辑窗口，单击鼠标左键，确定文字插入点，此时系统会自动生成一个新的文字图层。



步骤 03　输入文字，然后按快捷键 Ctrl + Enter 确认输入。



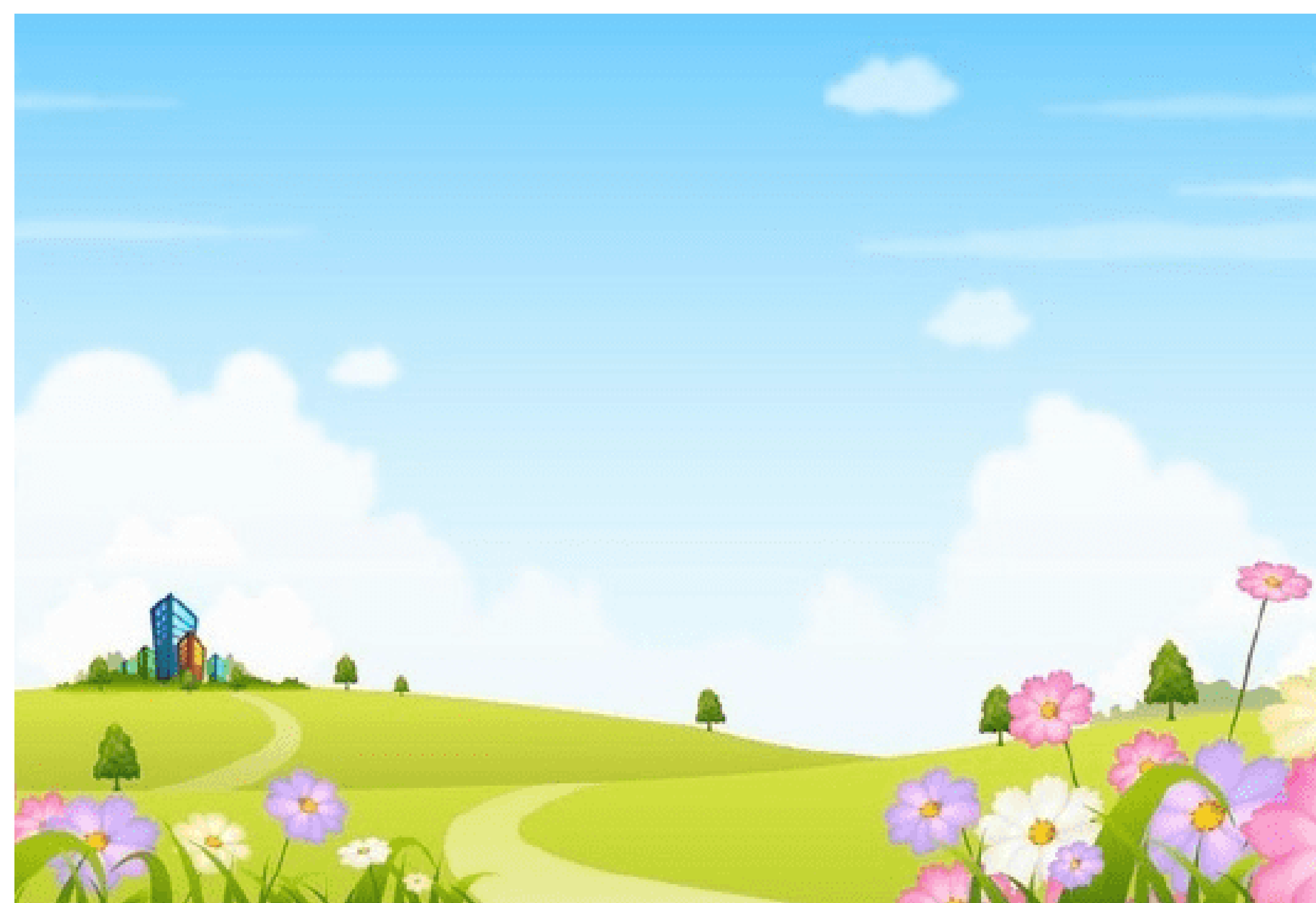
步骤 04　执行上述操作后，文字图层随之自动以输入内容命名。



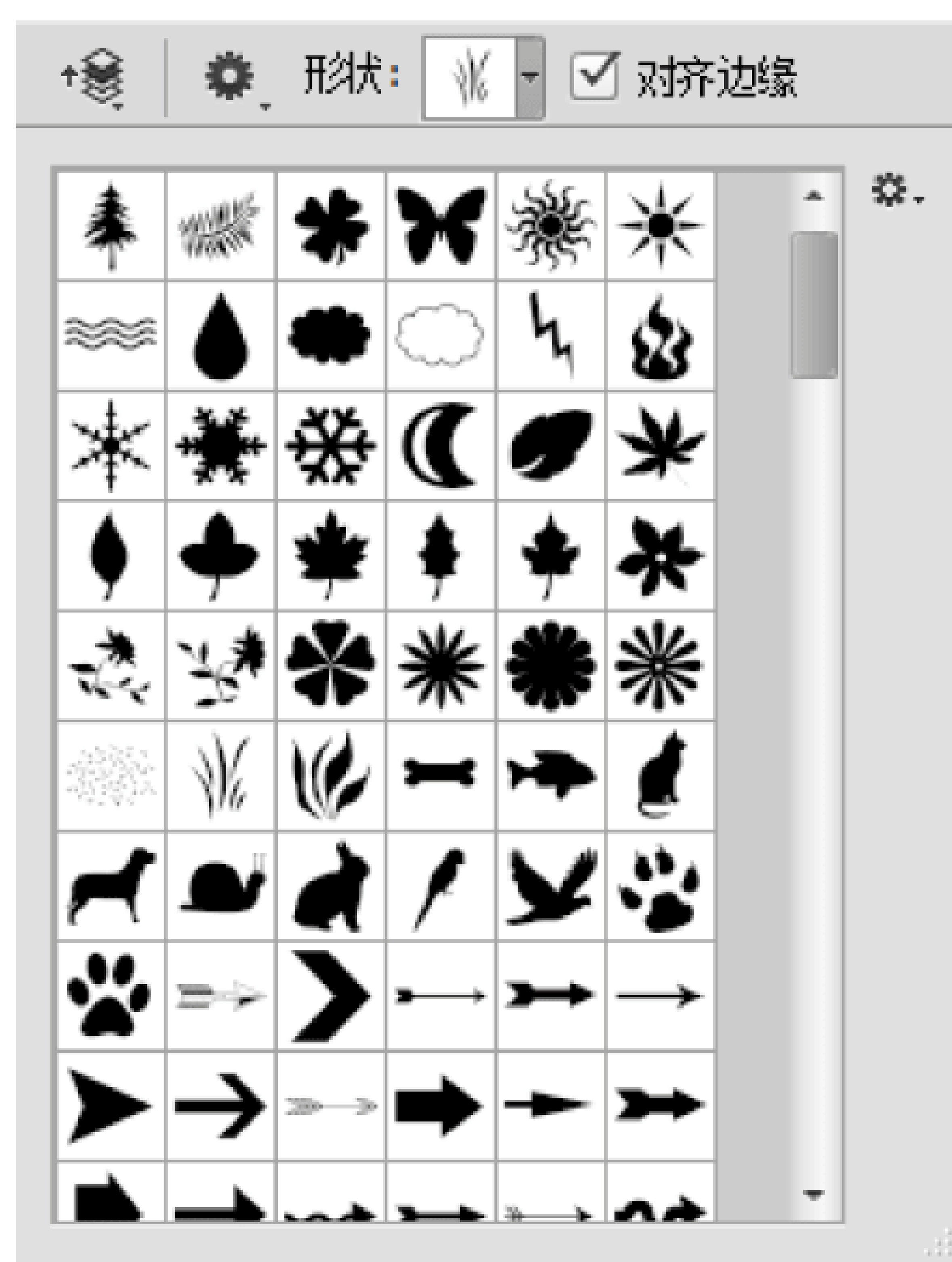
3．实战——创建形状图层

在使用 Photoshop 绘画的过程中，可以直接使用工具箱中的形状工具绘制各种形状。下面介绍如何创建形状图层。

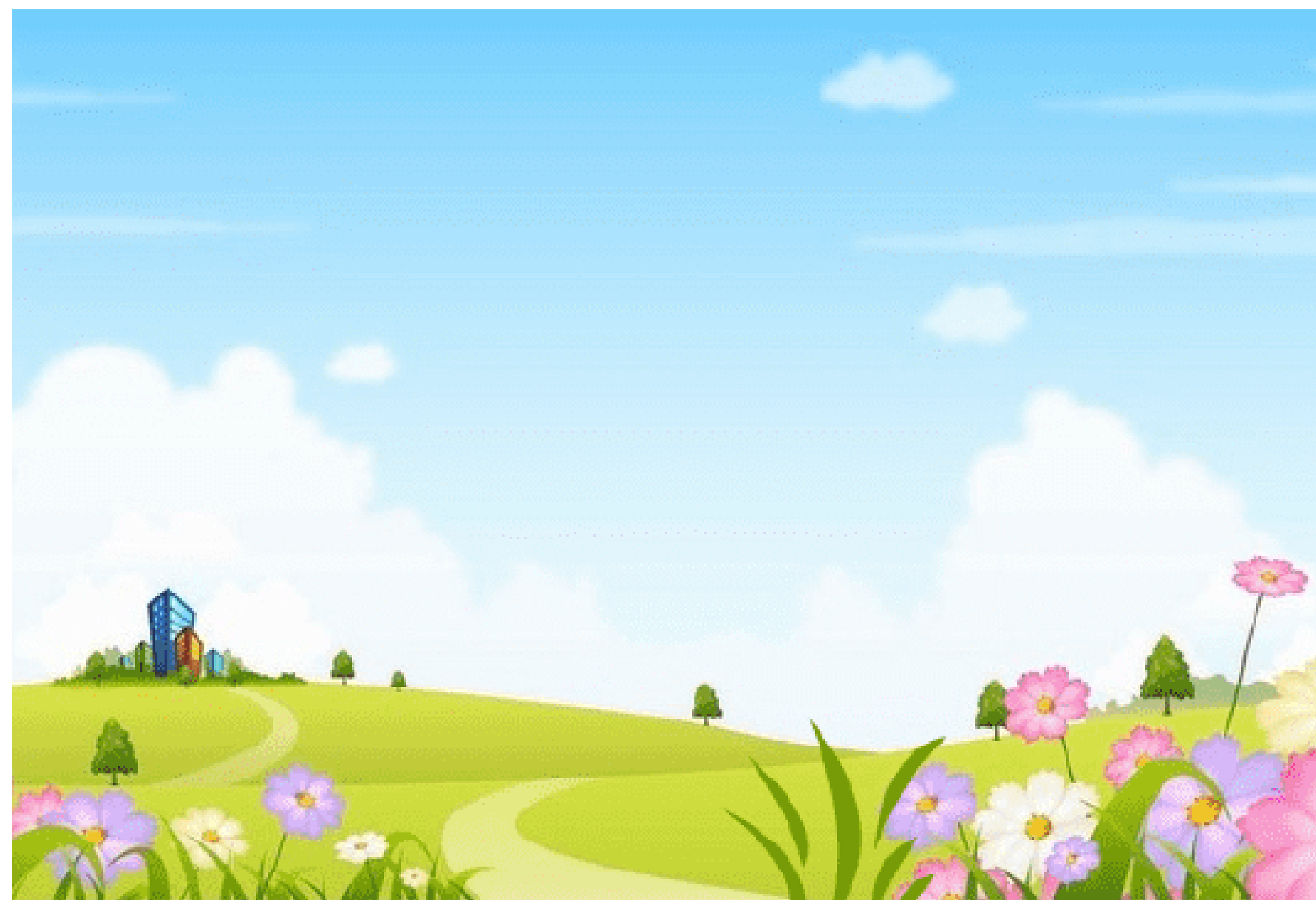
步骤 01　在菜单栏中选择“文件”|“打开”命令，打开一幅漫画素材。



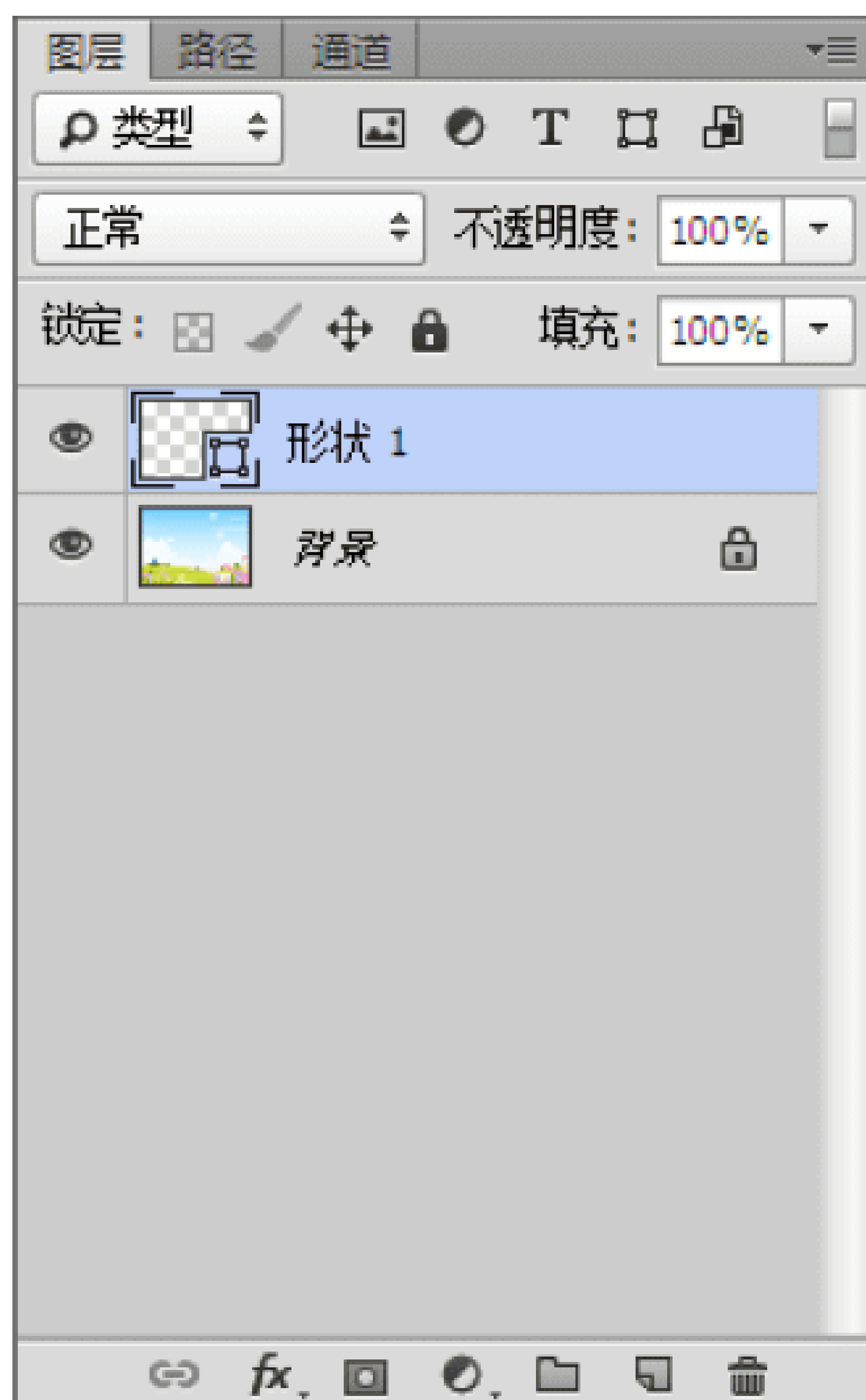
步骤 02　设置前景色为绿色，选取工具箱中的自定形状工具，在工具属性栏中设置“形状”为“小草 1”。



步骤 03 移动鼠标指针至图像编辑工作区中，单击鼠标左键并拖曳，即可绘制形状。



步骤 04 移动鼠标指针至图像编辑工作区中，单击鼠标左键并拖曳，即可绘制形状。



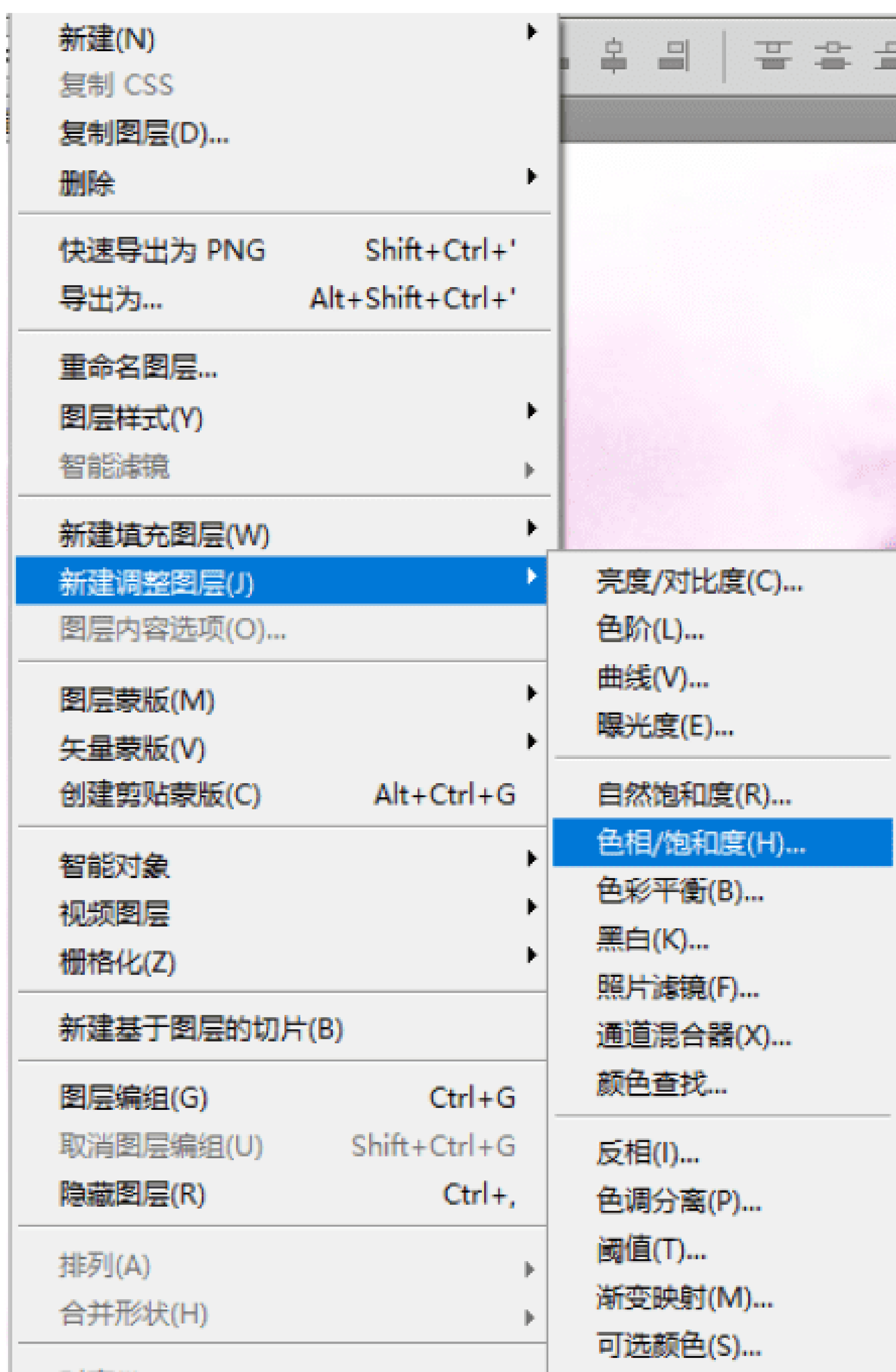
4．实战——创建调整图层

在调整图层中，可以对漫画进行颜色填充和色调调整，而不会破坏原图像的色彩，该图层像一层透明的膜一样，下层漫画及其调整后的效果可以透过调整图层显示出来。

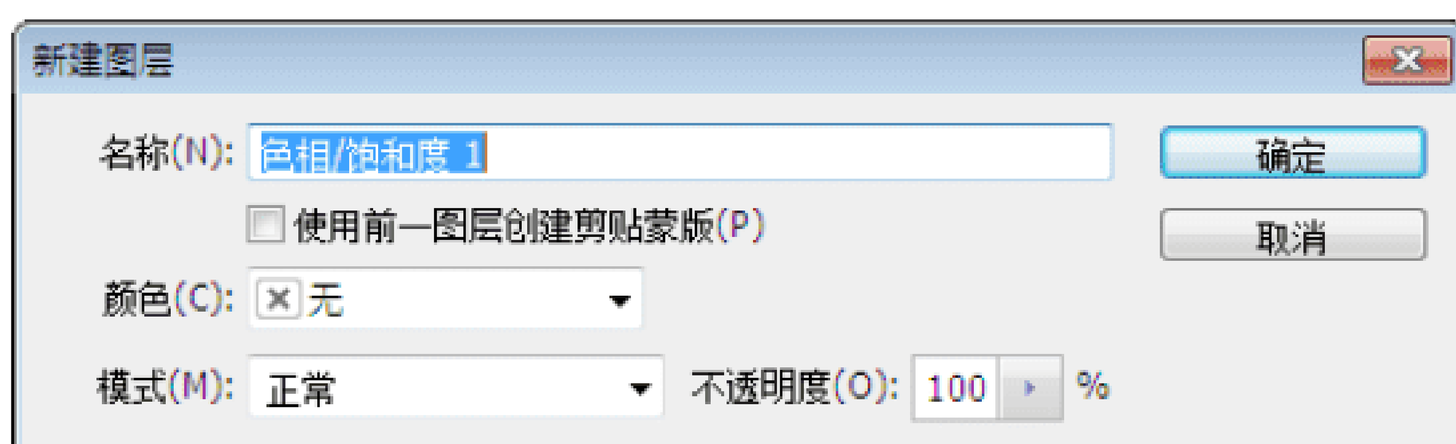
步骤 01 按快捷键 Ctrl＋O，打开一幅漫画素材。



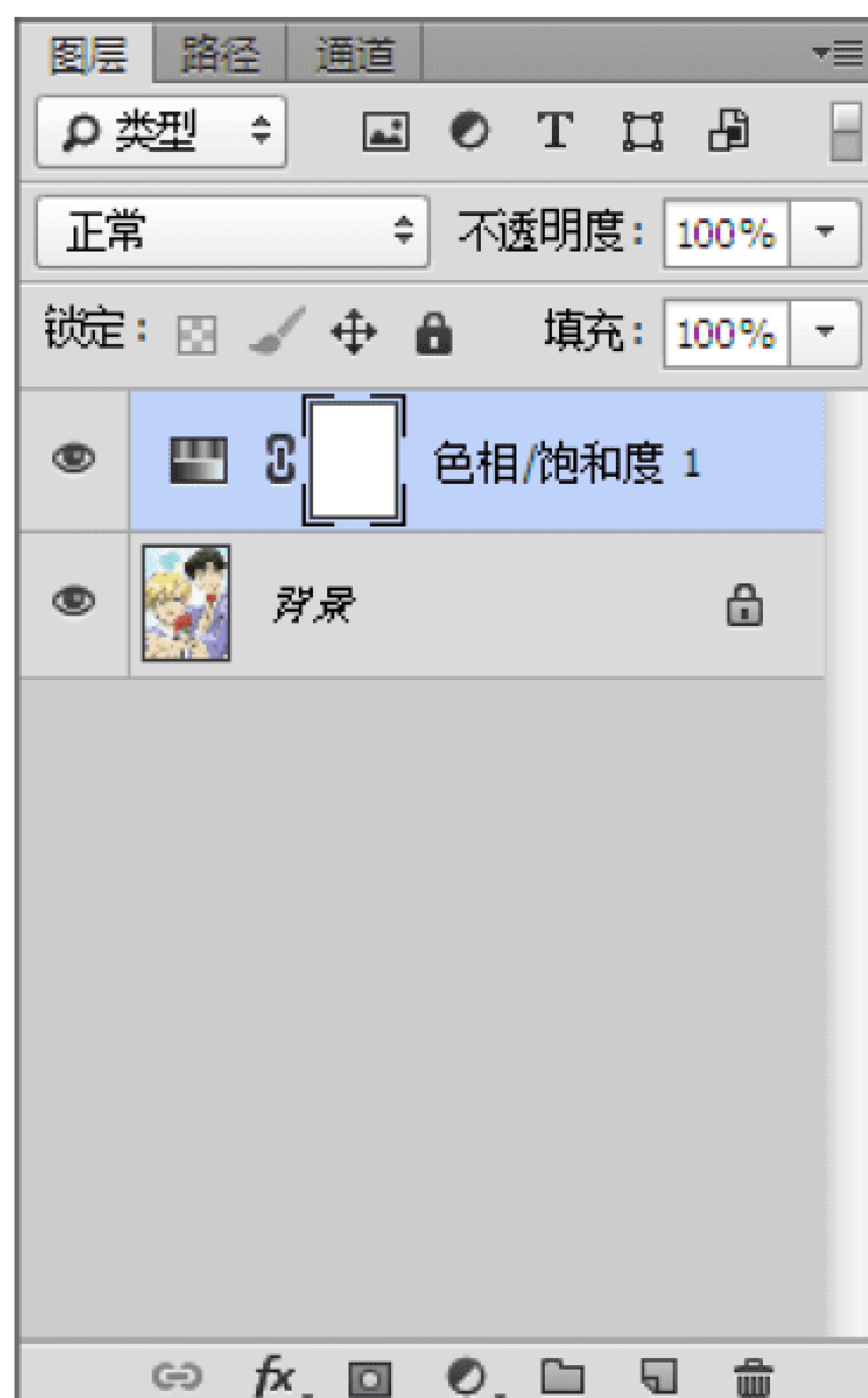
步骤 02 在菜单栏中选择“图层”|“新建调整图层”|“色相 / 饱和度”命令。



步骤 03 弹出“新建图层”对话框，保持默认设置即可。



步骤 04 单击“确定”按钮，即可创建调整图层。



步骤 05 执行上述操作后，即可展开“属性”面板，设置“色相”为 6、“饱和度”为 28、“明度”为 –5。



步骤 06 隐藏“属性”面板即可。



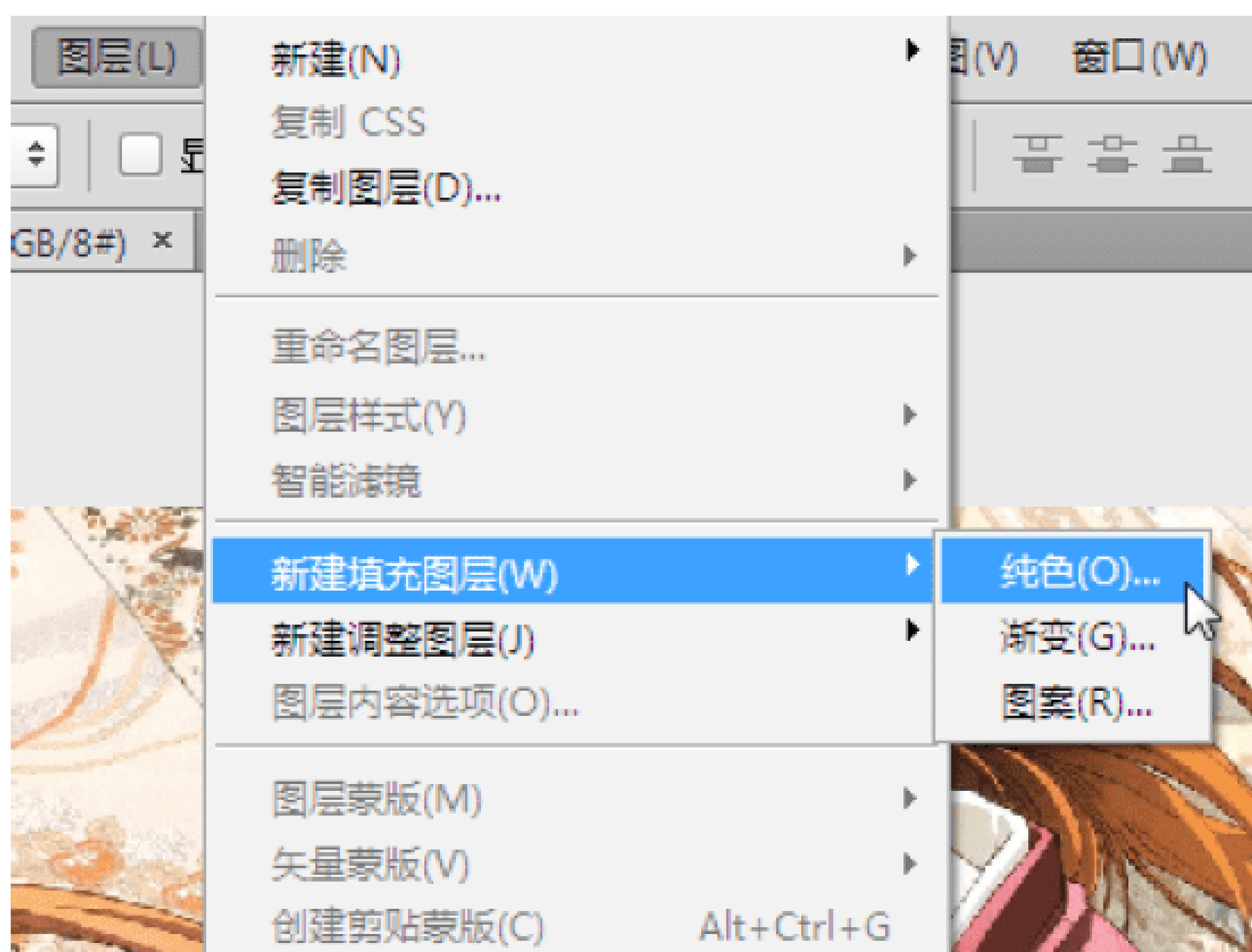
5．实战——创建填充图层

填充图层是指在原有图层的基础上新建一个图层，并在该图层上填充相应的颜色。用户可以根据需要为漫画的新图层填充纯色、渐变色或图案，通过调整图层的混合模式和不透明度使其与底层图层叠加，使漫画产生特殊的效果。

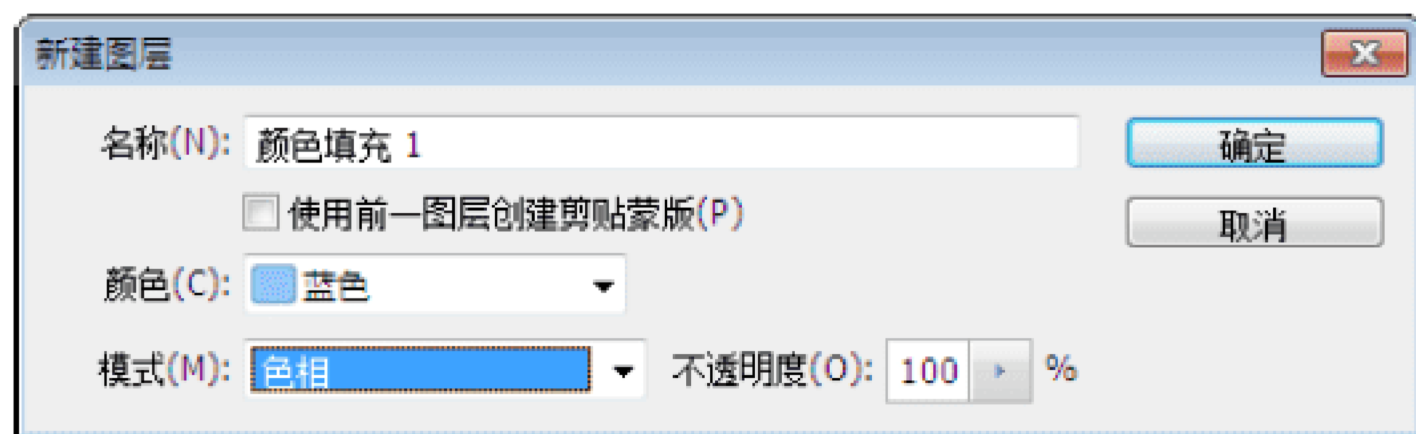
步骤 01 按快捷键 Ctrl＋O，打开一幅漫画素材。



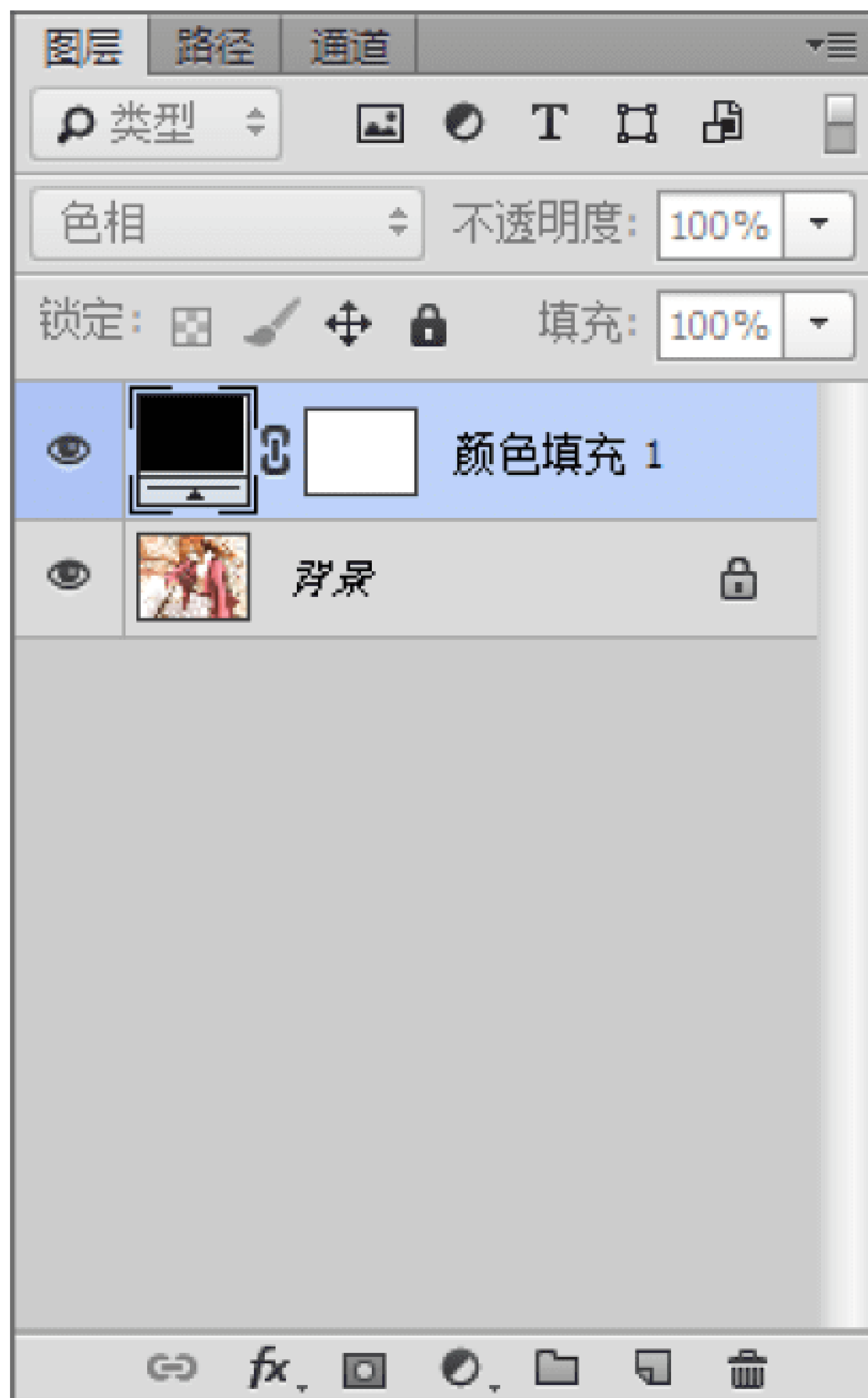
步骤 02 在菜单栏中选择“图层”|“新建填充图层”|“纯色”命令。



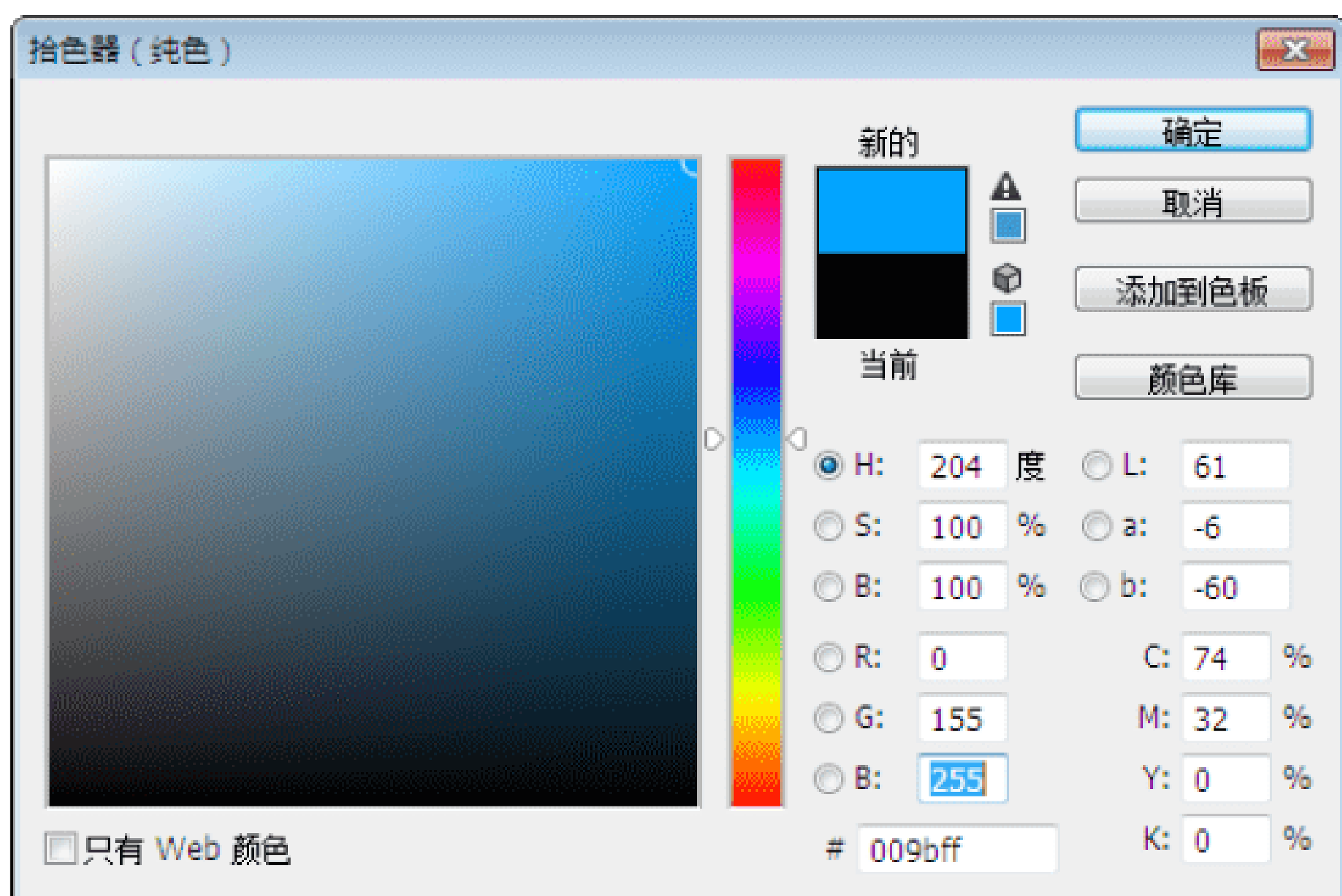
步骤 03 执行上述操作后，即可弹出“新建图层”对话框，设置“颜色”为“蓝色”、“模式”为“色相”。



步骤 04 单击“确定”按钮，即可创建填充图层。



步骤 05 执行上述操作后，弹出“拾色器（纯色）”对话框，设置 RGB 参数分别为 0、155、255。



步骤 06 单击“确定”按钮，即可制作颜色填充图层效果。



◆ **知识扩展**

除了运用上述方法可以创建填充图层外，单击“图层”面板底部的“创建新的填充或调整图层”按钮，也可以创建填充图层。填充图层也是图层的一类，因此可以通过改变图层的混合模式、不透明度，为图层增加蒙版或将其应用于剪贴蒙版的操作，来获得不同的图像效果。

6．实战——创建图层组

在漫画绘制过程中，如果图层过多，可以建立图层组。图层组类似于文件夹，用户可以将图层按照类别放在不同的组内，当关闭图层组后，在“图层”面板中只显示图层组的名称。

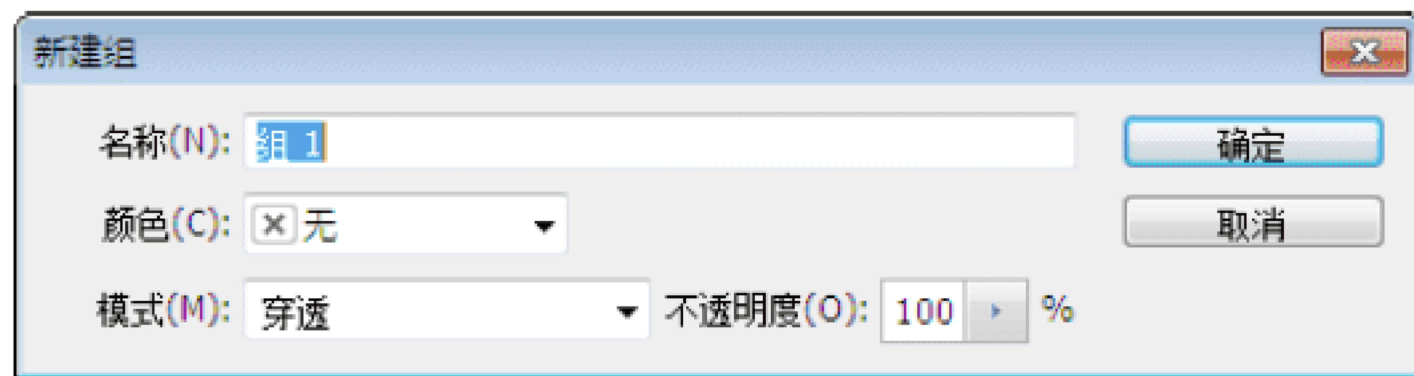
步骤 01 按快捷键 Ctrl + O，打开一幅漫画素材。



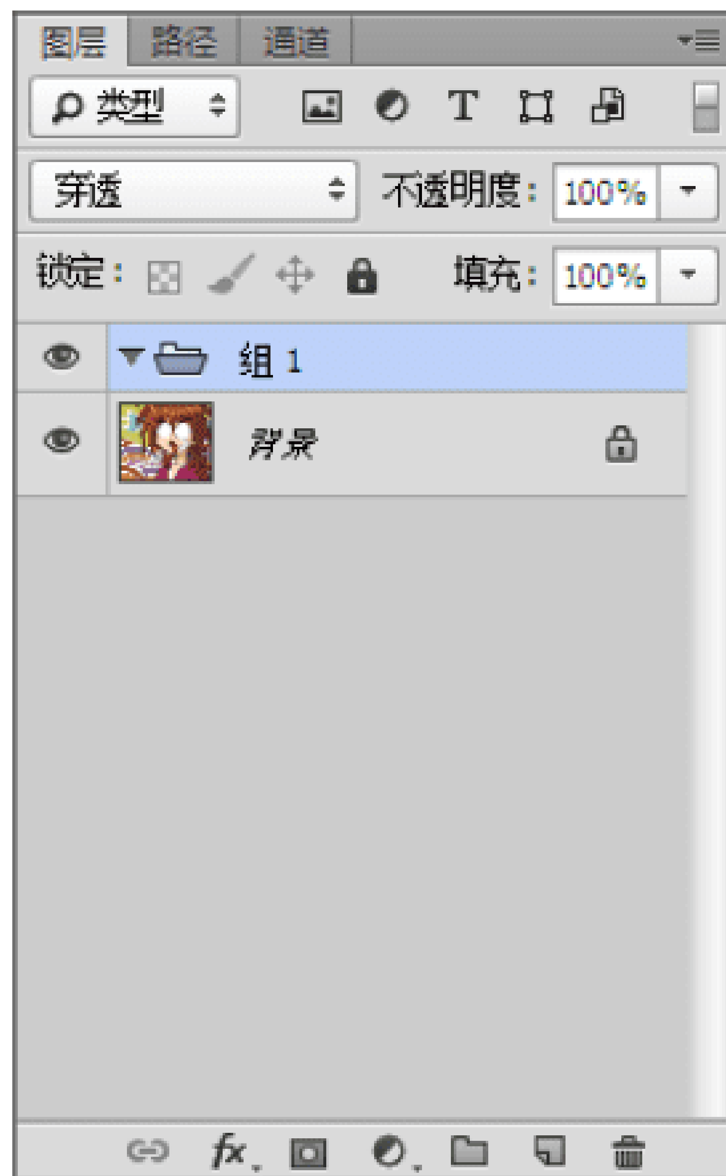
步骤 02 在菜单栏中选择“图层”|“新建”|“组”命令。



步骤 03 弹出“新建组”对话框，保持默认设置即可。



步骤 04 单击“确定”按钮，即可创建新图层组。



10.3.2 图层的基本操作

绘制漫画时，图层的基础操作是最常用的操作之一，例如调整图层顺序、复制与隐藏图层、删除与重命名图层、设置图层不透明度等。本节主要介绍图层的基本操作方法。

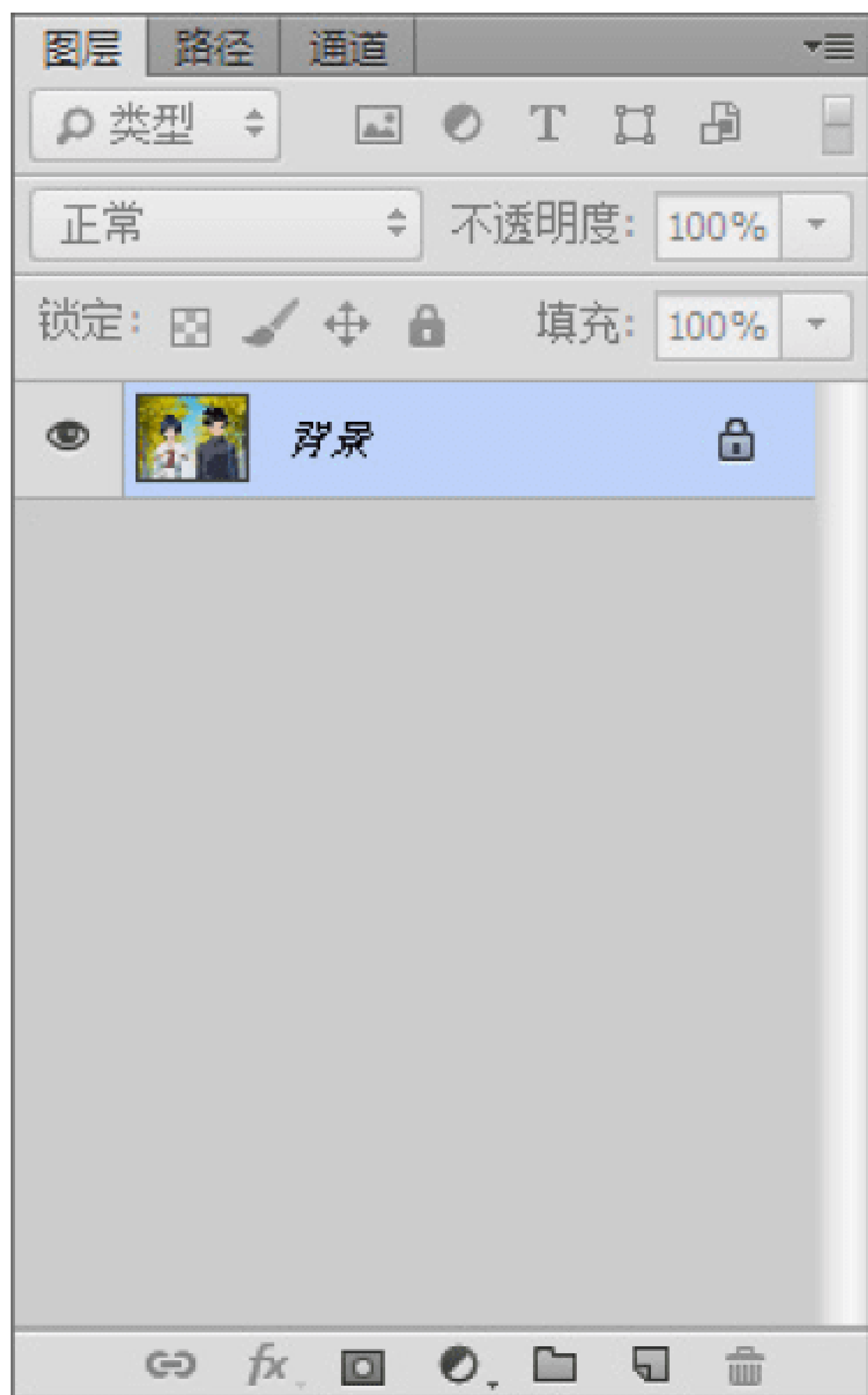
1．实战——复制图层

在使用 Photoshop 绘制漫画的过程中，可以通过直接复制图层来快速复制该图层中的多个图像。

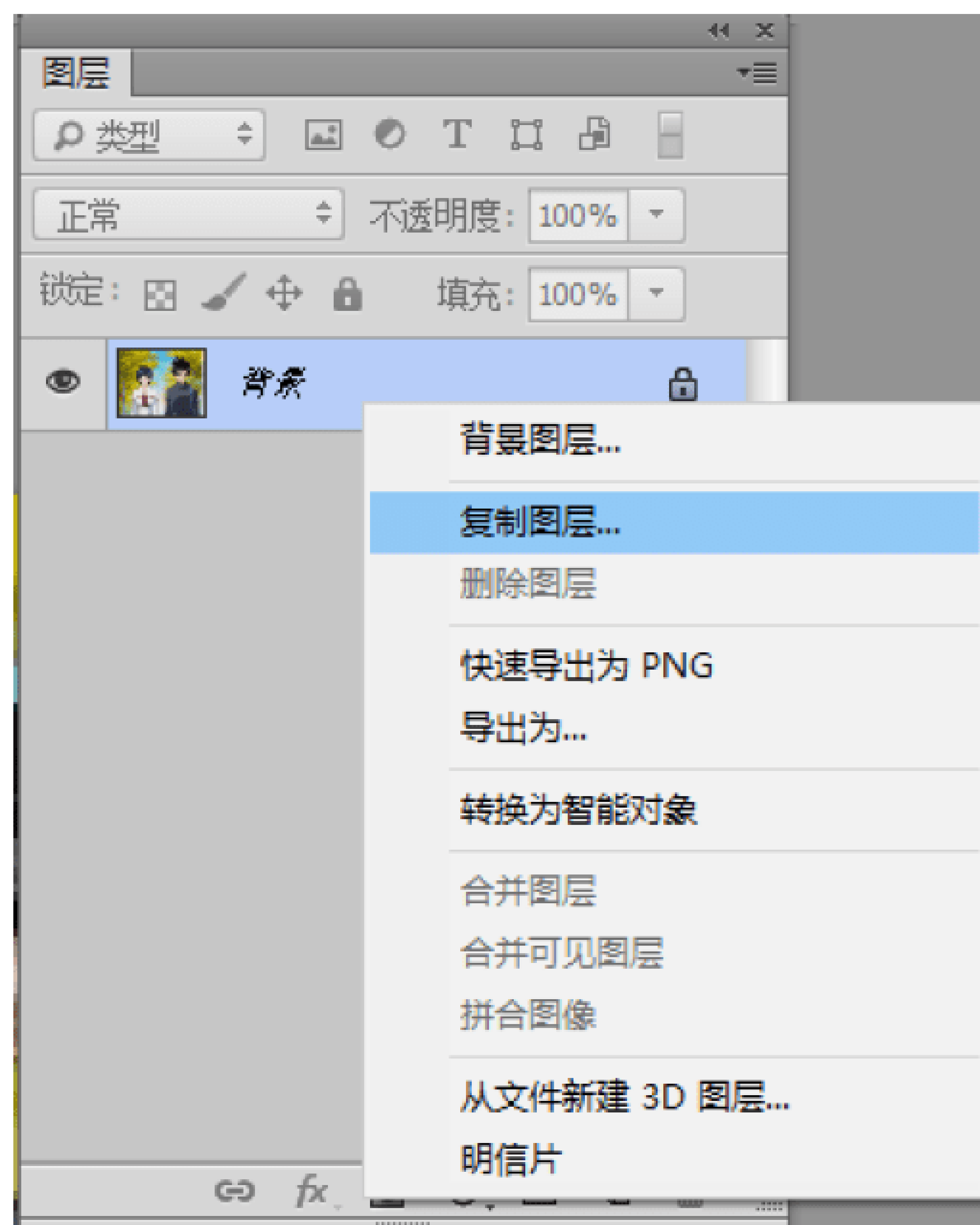
步骤 01 按快捷键 Ctrl＋O，打开一幅漫画素材。



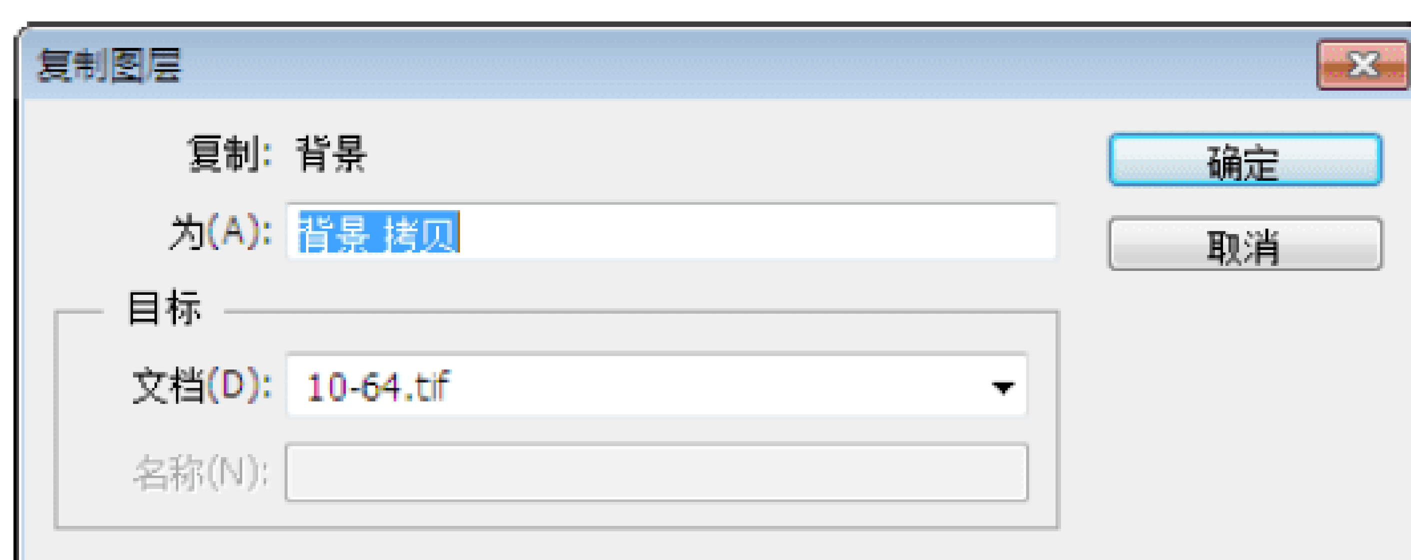
步骤 02 在菜单栏中选择“窗口”|“图层”命令，展开“图层”面板。



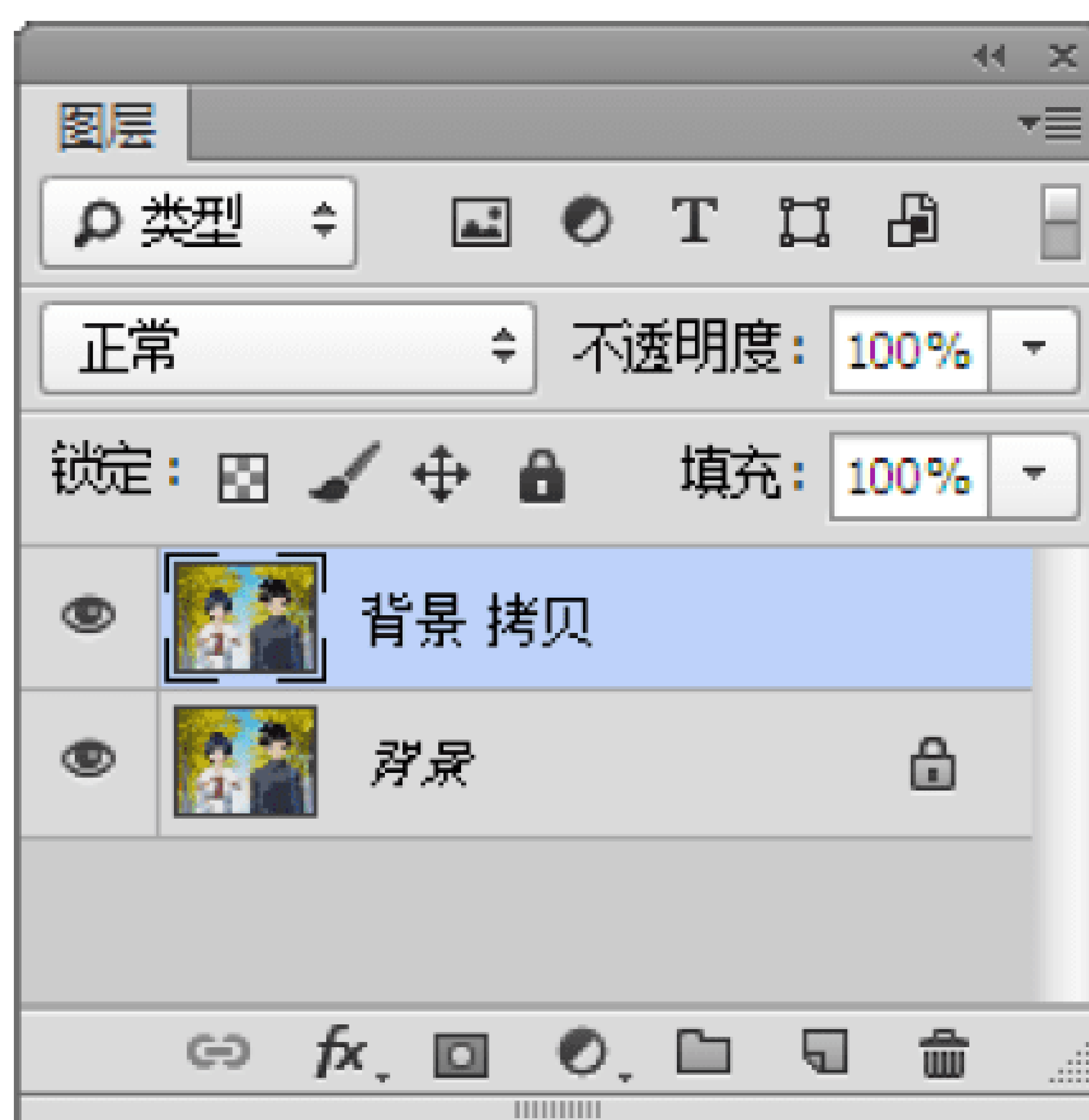
步骤 03 选择“背景”图层，单击鼠标右键，在弹出的快捷菜单中选择“复制图层”选项。



步骤 04 执行上述操作后，即可弹出“复制图层”对话框，各项均保持默认设置即可。



步骤 05 单击“确定”按钮，即可复制图层，在“图层”面板中得到“背景 拷贝”图层。



◆ **知识扩展**

除了可以使用快捷菜单的操作方法复制图层以外，还可以用以下方法操作：

（1）在菜单栏中选择“图层”|“复制图层”命令，弹出“复制图层”对话框，单击“确定”按钮，即可复制图层。

（2）在“图层”面板中选中“背景”图层，按住鼠标左键并拖曳至面板底部的“创建新图层”按钮上，释放鼠标即可复制图层。

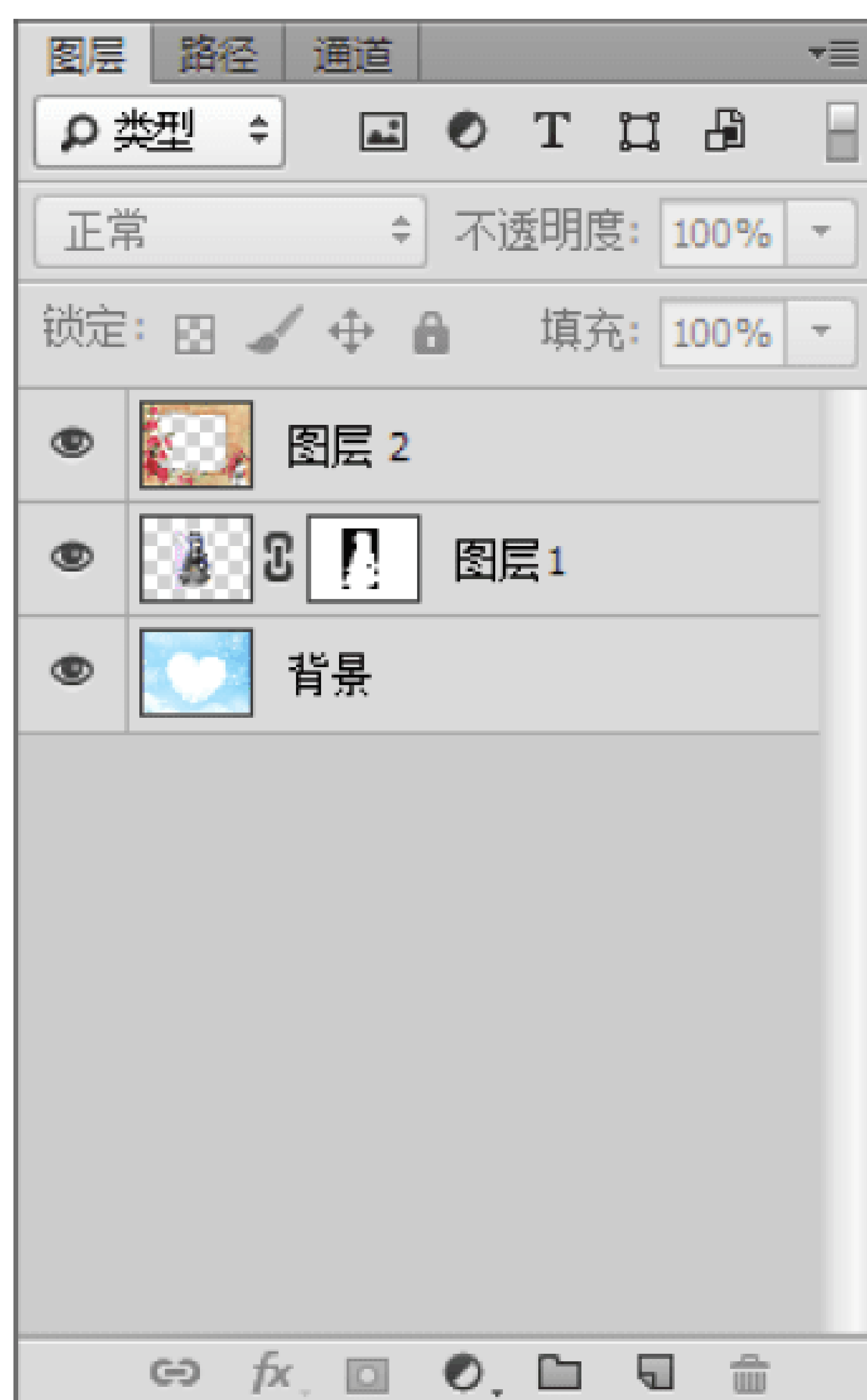
2．实战——显示与隐藏图层

绘制漫画时会将暂时不需要的图层隐藏，之后需要时再显示。本节就来介绍隐藏与显示图层的操作。

步骤 01 按快捷键 Ctrl＋O，打开一幅漫画素材。



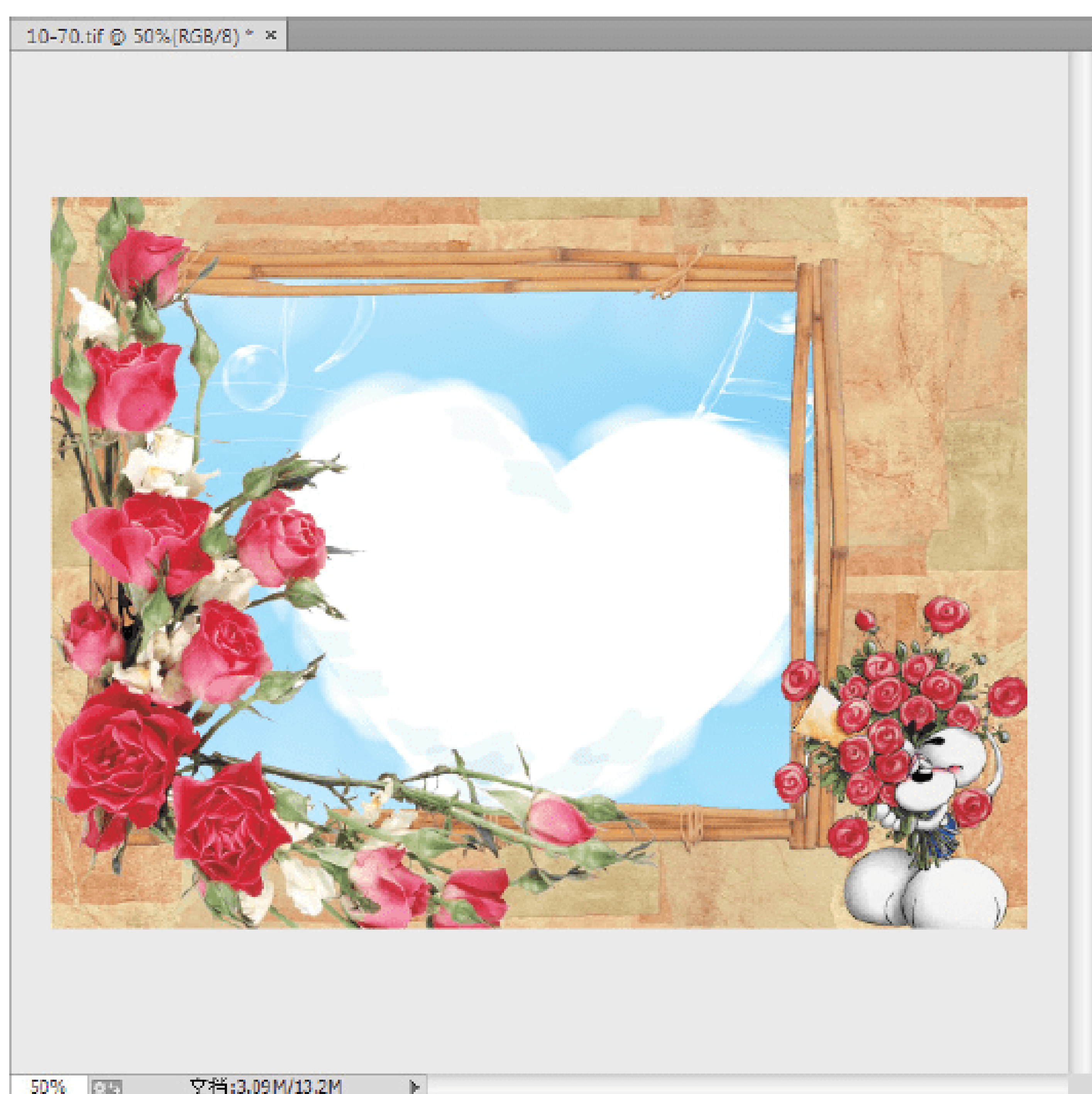
步骤 02 在菜单栏中选择“窗口”|“图层”命令，即可展开“图层”面板。



步骤 03 单击“图层 1”图层前面的“指示图层可见性”图标，将该图层隐藏。



步骤 04 “图层 1”图层中的图像被隐藏。



步骤 05　再次单击“图层 1”图层前面的“指示图层可见性”图标，即可显示该图标。



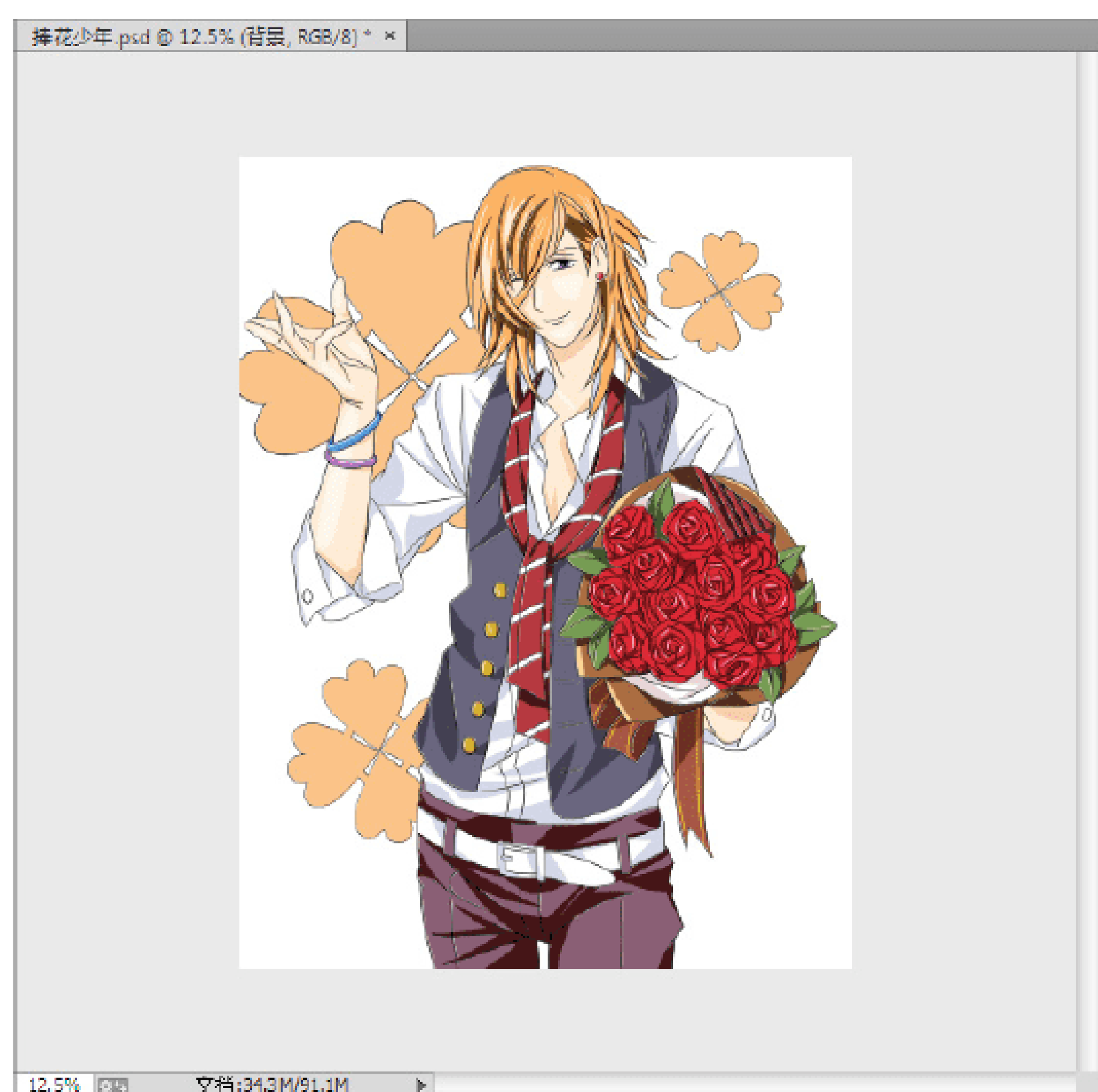
步骤 06　执行上述操作后，即可显示隐藏图层中的图像。



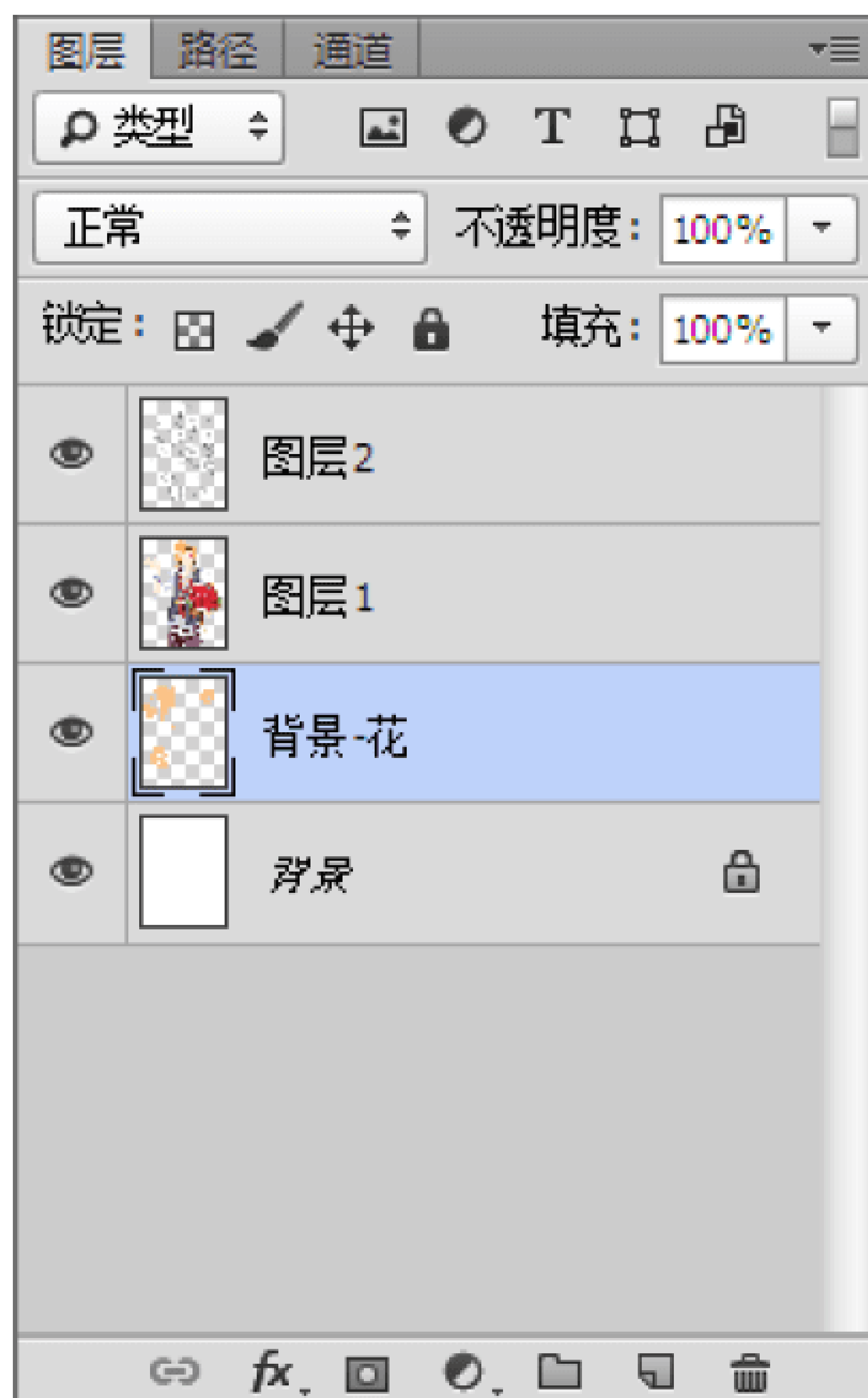
3．实战——删除与重命名图层

在绘画时难免有画错或者不满意的时候，使用橡皮工具擦除比较麻烦，而直接删除画错图像所在的图层就比较快捷。

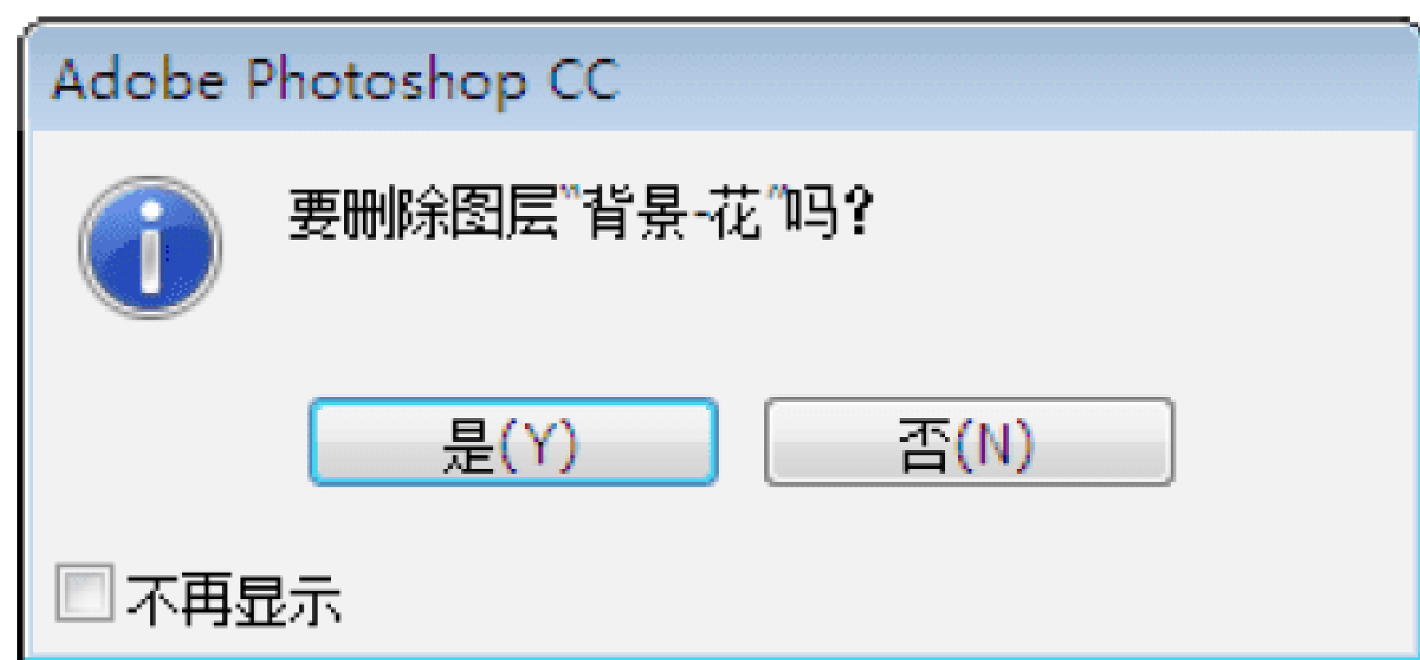
步骤 01　选择“文件”|“打开”命令，打开一幅漫画素材。



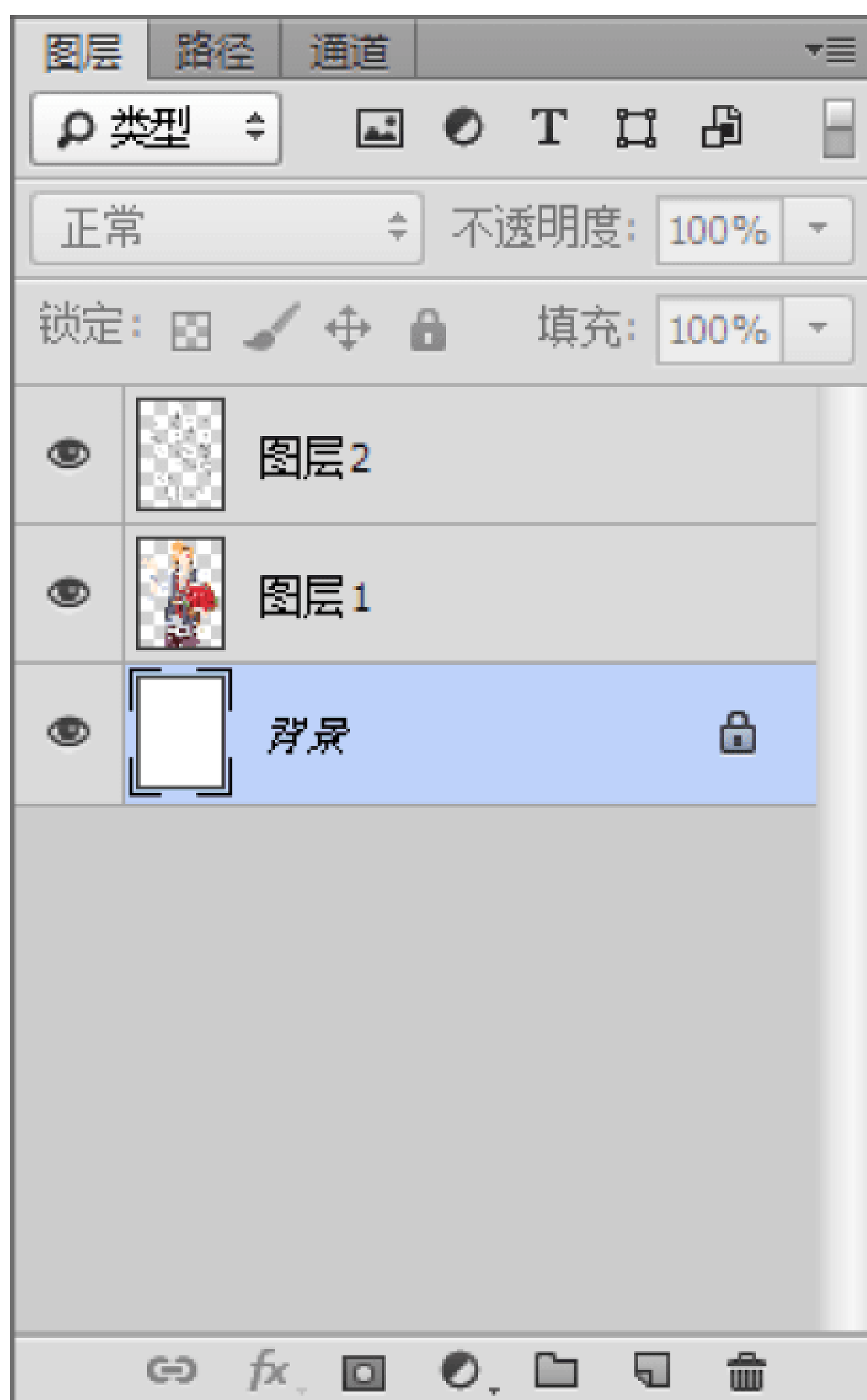
步骤 02　展开“图层”面板，选择“背景 - 花”图层，单击面板底部的“删除图层”按钮 。



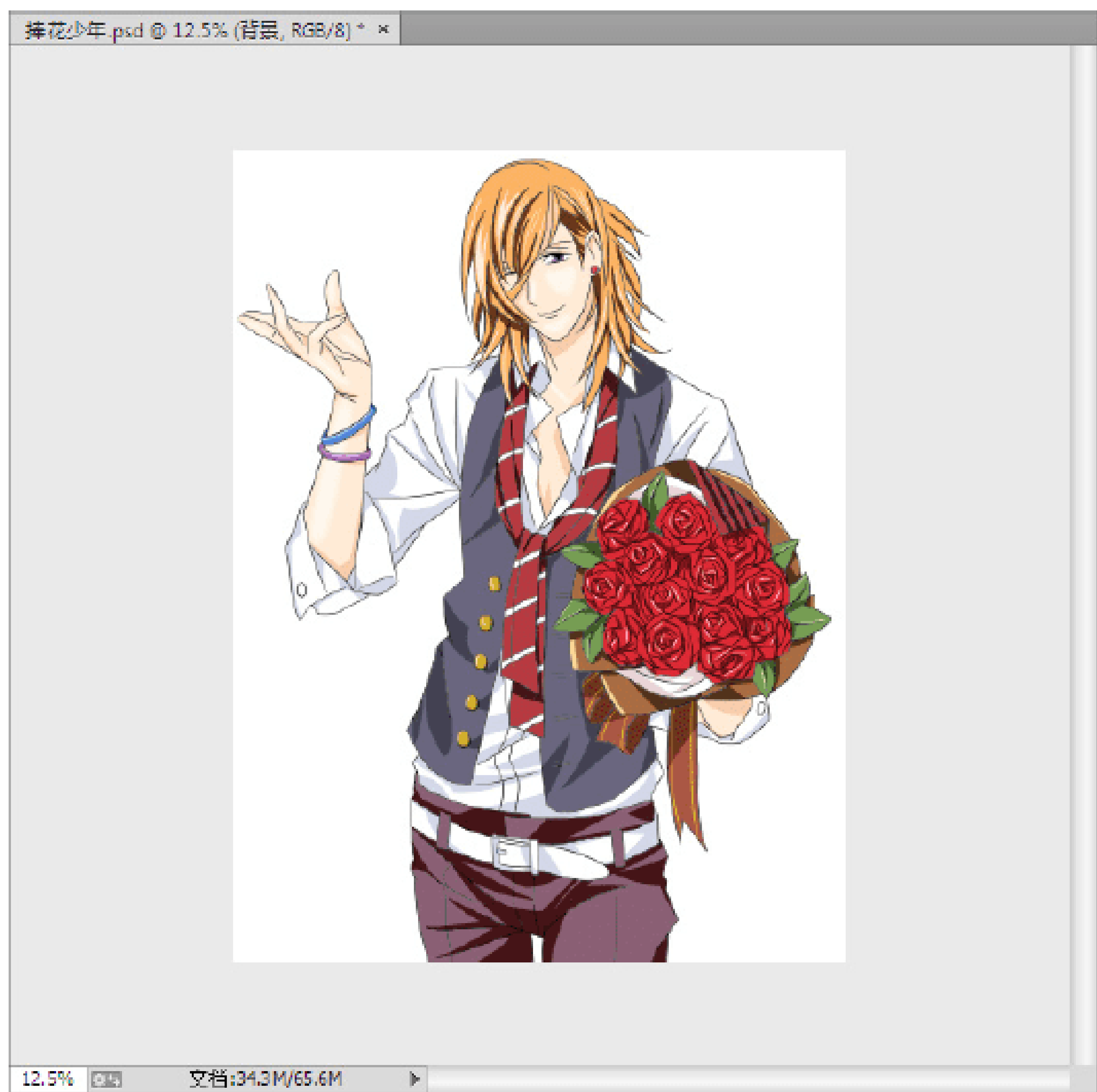
步骤 03 执行上述操作后，即可弹出信息提示框。



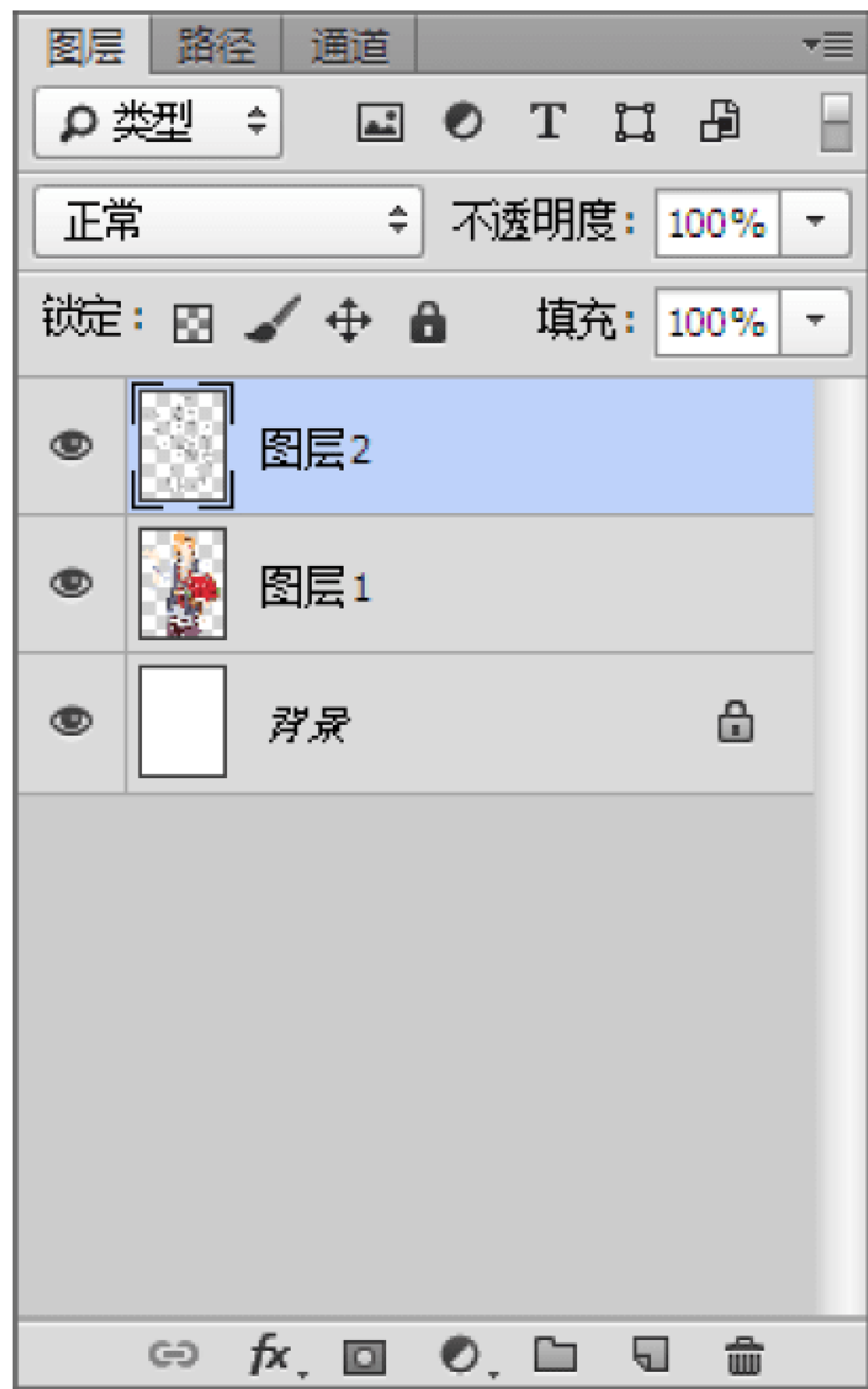
步骤 04 单击“是”按钮，即可删除图层。



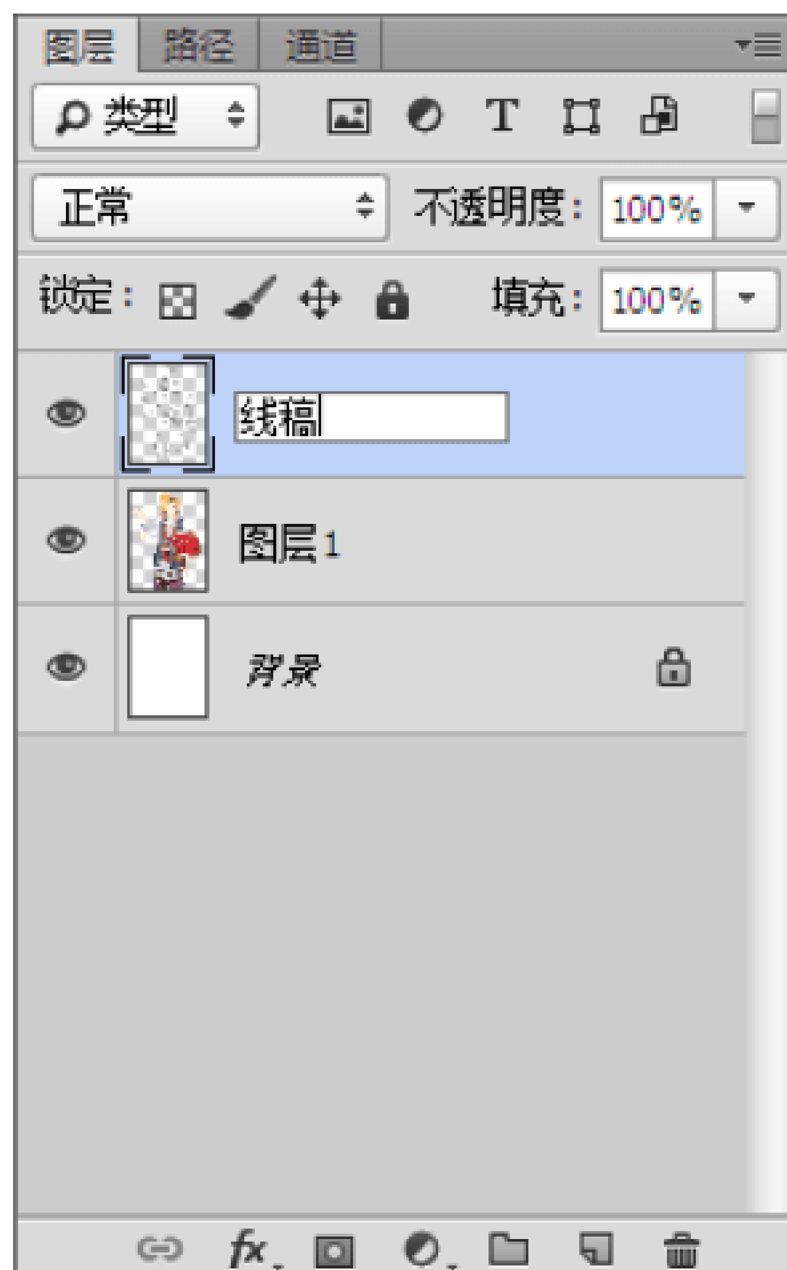
步骤 05 删除图层后，其图像显示效果如图所示。



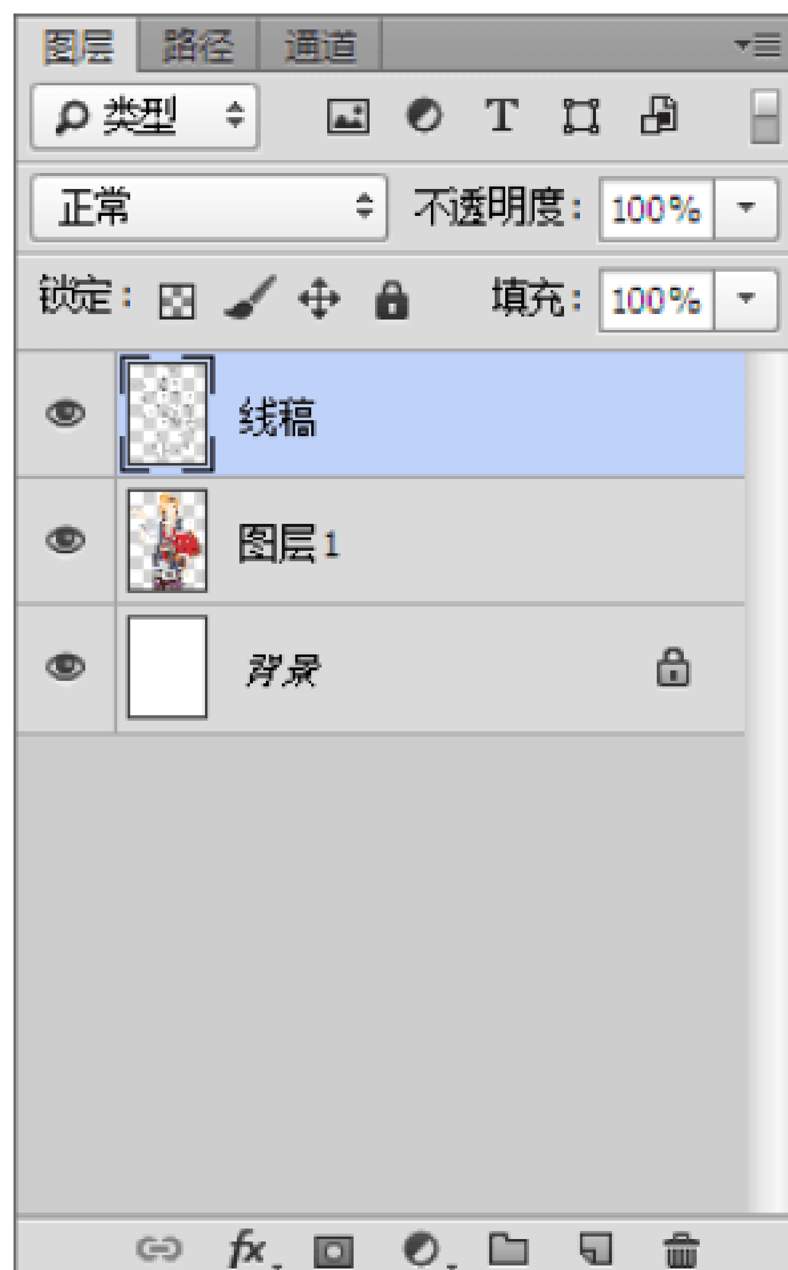
步骤 06 在“图层”面板中选择“图层2”图层。



步骤 07 双击鼠标左键激活文本框，输入相应名称。



步骤 08 按 Enter 键确认，即可重命名图层。



◆ 知识扩展

删除图层的方法有以下两种。

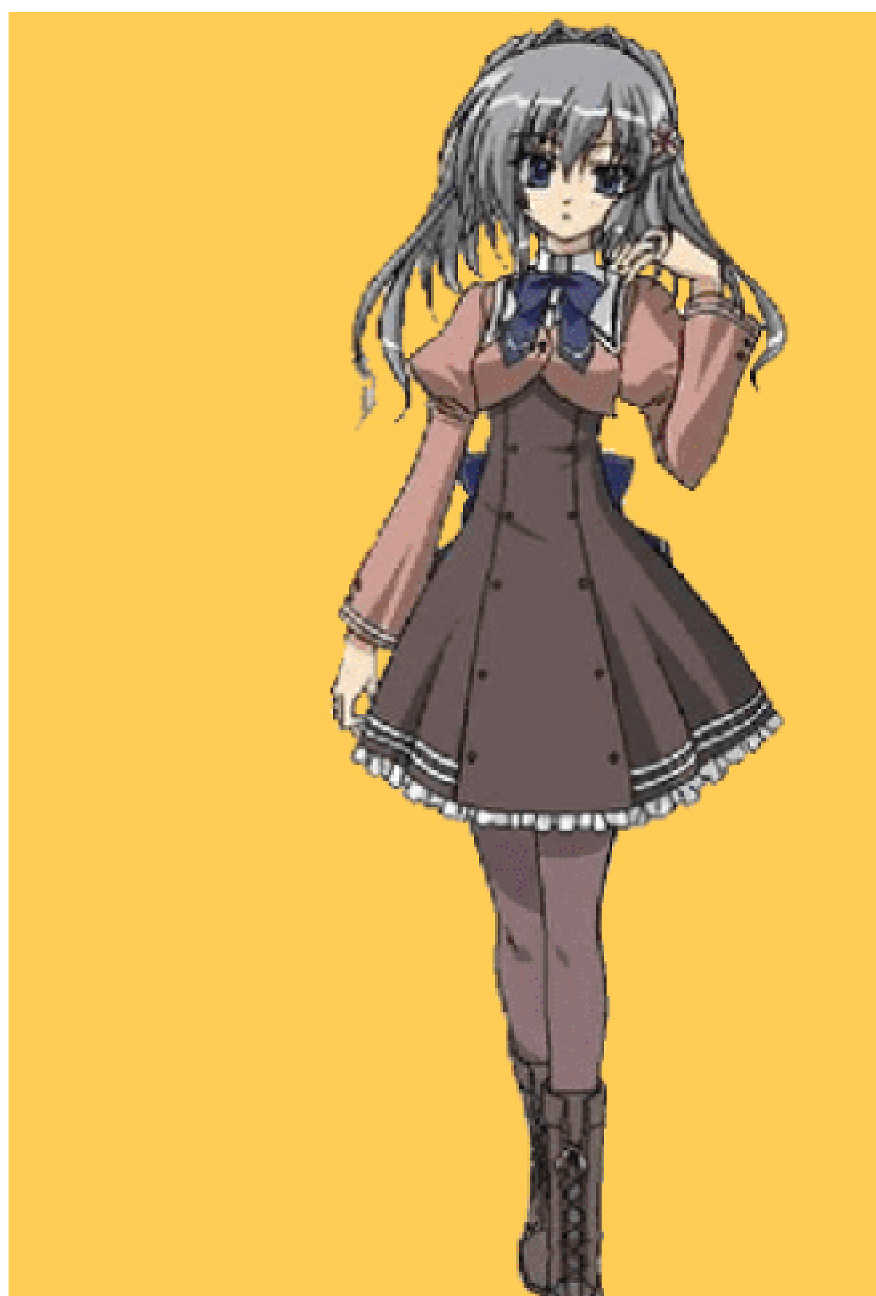
（1）选择“图层”|“删除”|“图层”命令。

（2）在选取移动工具并且当前图像中不存在选区的情况下，按 Delete 键，即可删除图层。

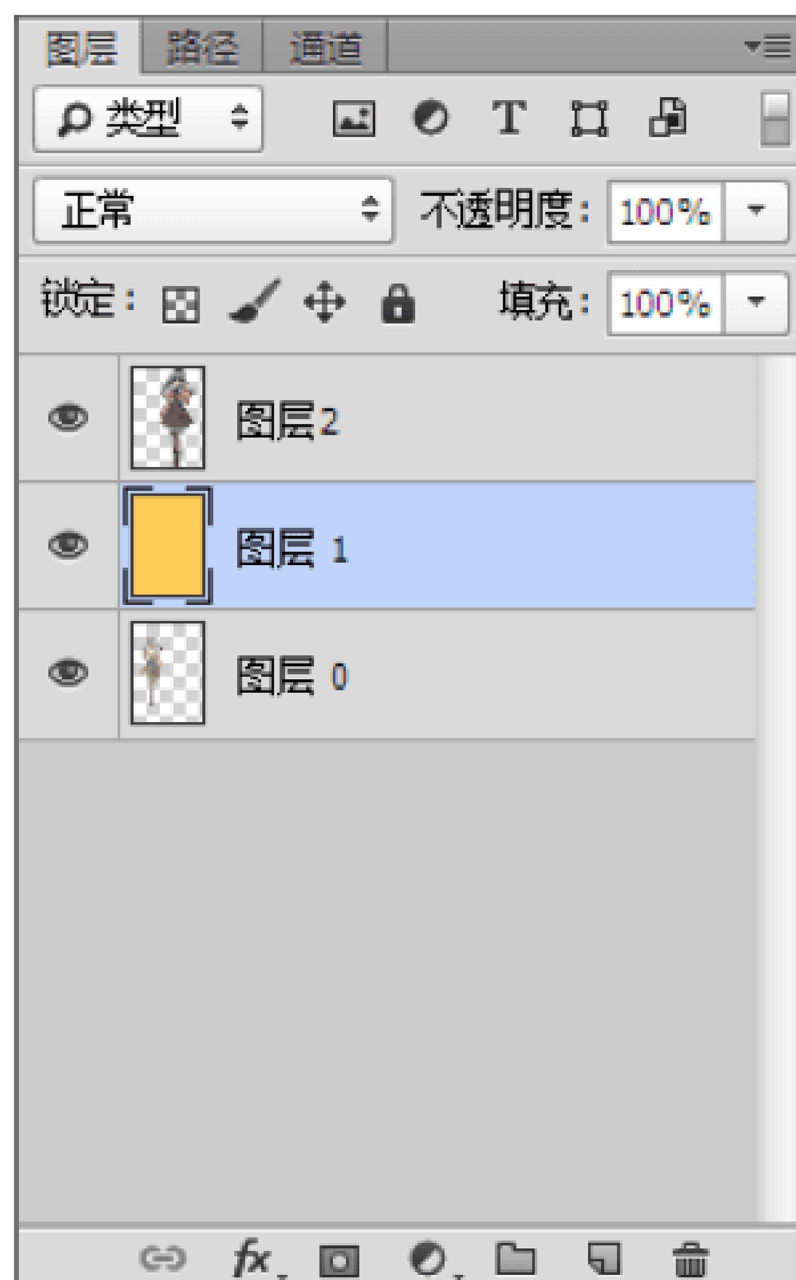
4．实战——调整图层的顺序

在使用 Photoshop 绘制漫画的过程中，位于上方的漫画会遮盖下方的漫画，因此，可以通过调整图层的顺序，改变整幅图像的显示效果。

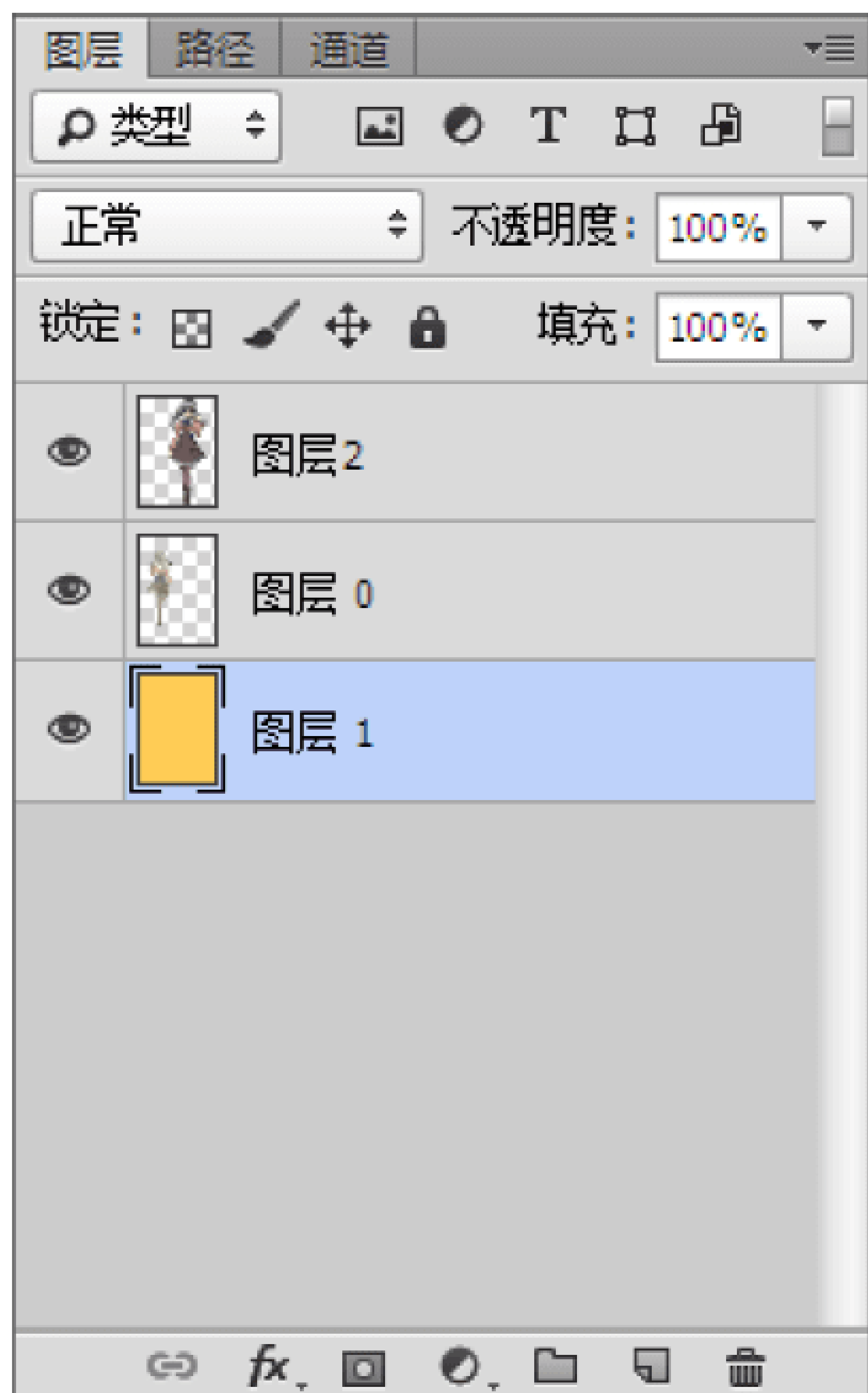
步骤 01 选择“文件”|“打开”命令，打开一幅漫画素材。



步骤 02 展开“图层”面板，选择“图层 1”图层。



步骤 03 单击鼠标左键并拖曳该图层至“图层 0”图层的下方。



步骤 04 执行上述操作后，即可调整图层的顺序，效果如下图所示。



◆ **知识扩展**

可以选择“图层”|“排列”子菜单中的命令来执行改变图层顺序的操作，其中各命令的含义如下。

（1）选择“图层”|“排列”|“置为顶层”命令，可以将图层置于最顶层，快捷键为 Ctrl + Shift +]。

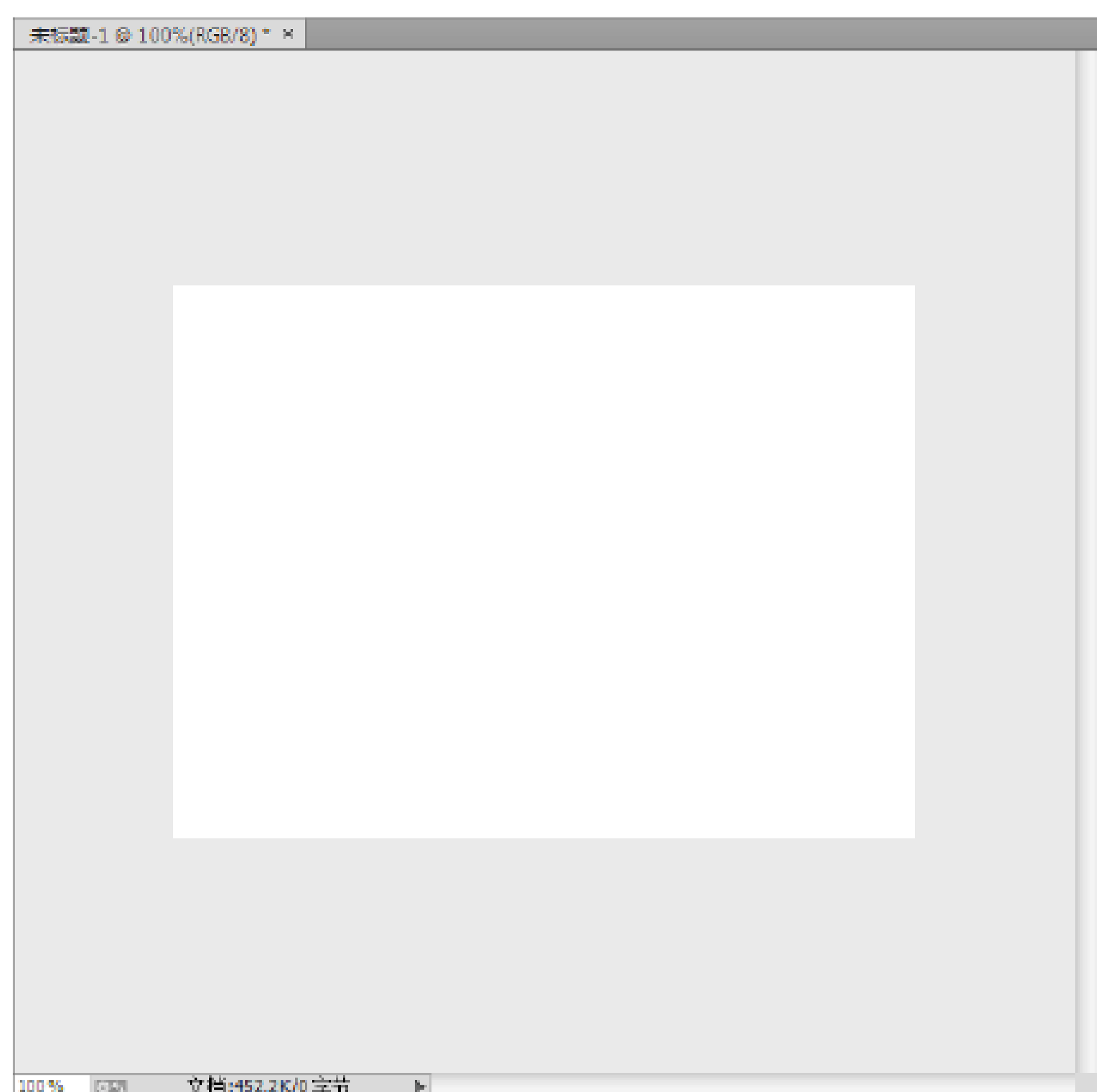
（2）选择“图层”|“排列”|“后移一层”命令，可以将图层下移一层，快捷键为 Ctrl + [。

（3）选择“图层”|“排列”|“置为底层”命令，可以将图层置于图像的最底层，快捷键为 Ctrl + Shift + [。

5．实战——栅格化图层对象

Photoshop 在使用绘图工具和滤镜命令编辑文字图层、形状图层、矢量蒙版或智能对象等包含矢量数据的图层时，需要先将其栅格化，使图层中的内容转换为栅格图像，才能够进行相应的编辑。

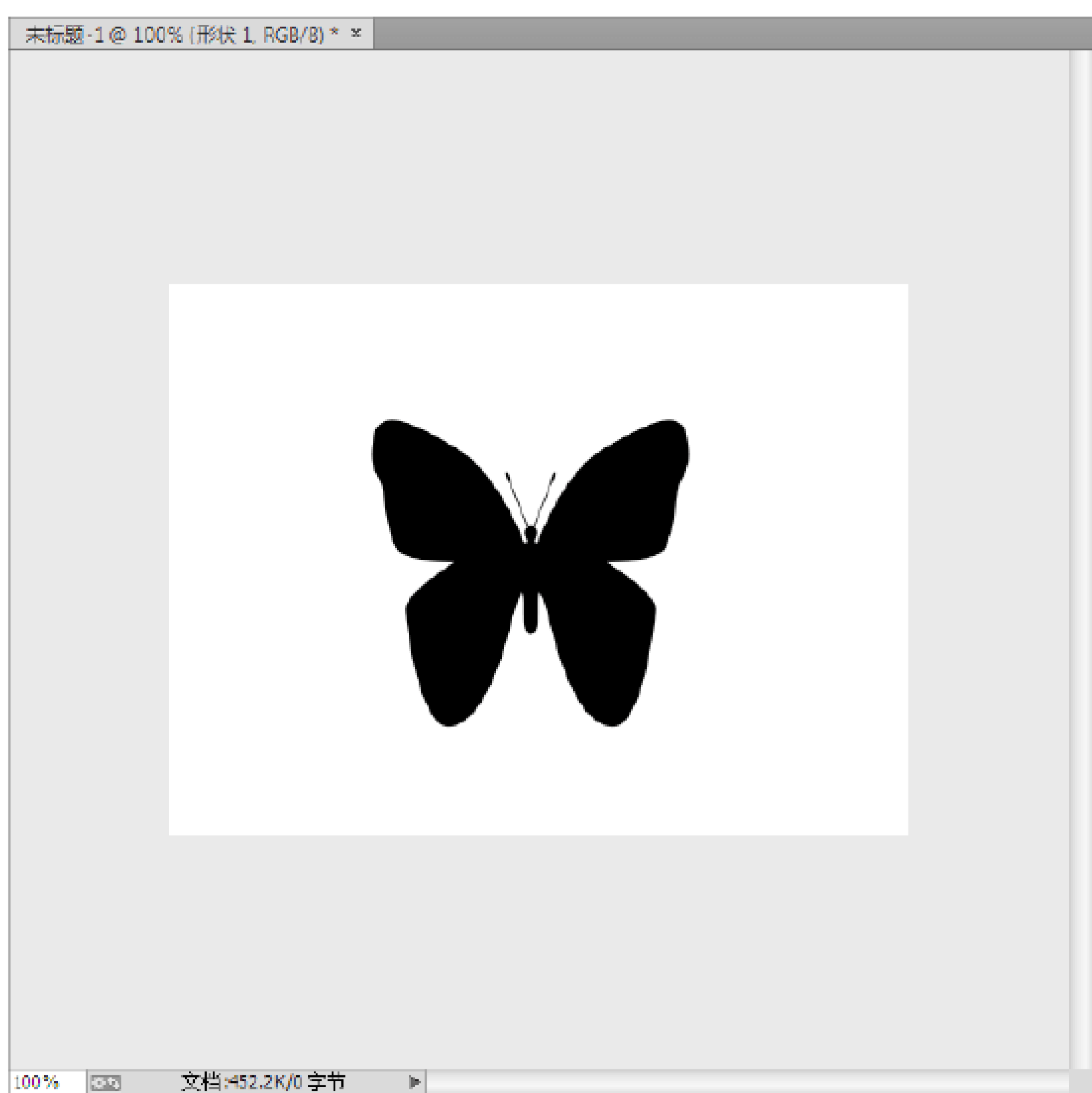
步骤 01　在菜单栏中选择“文件”|“新建”命令，弹出“新建”对话框，设置“预设”为“默认 Photoshop 大小”，单击“确定”按钮，即可新建一个指定大小的空白文档。



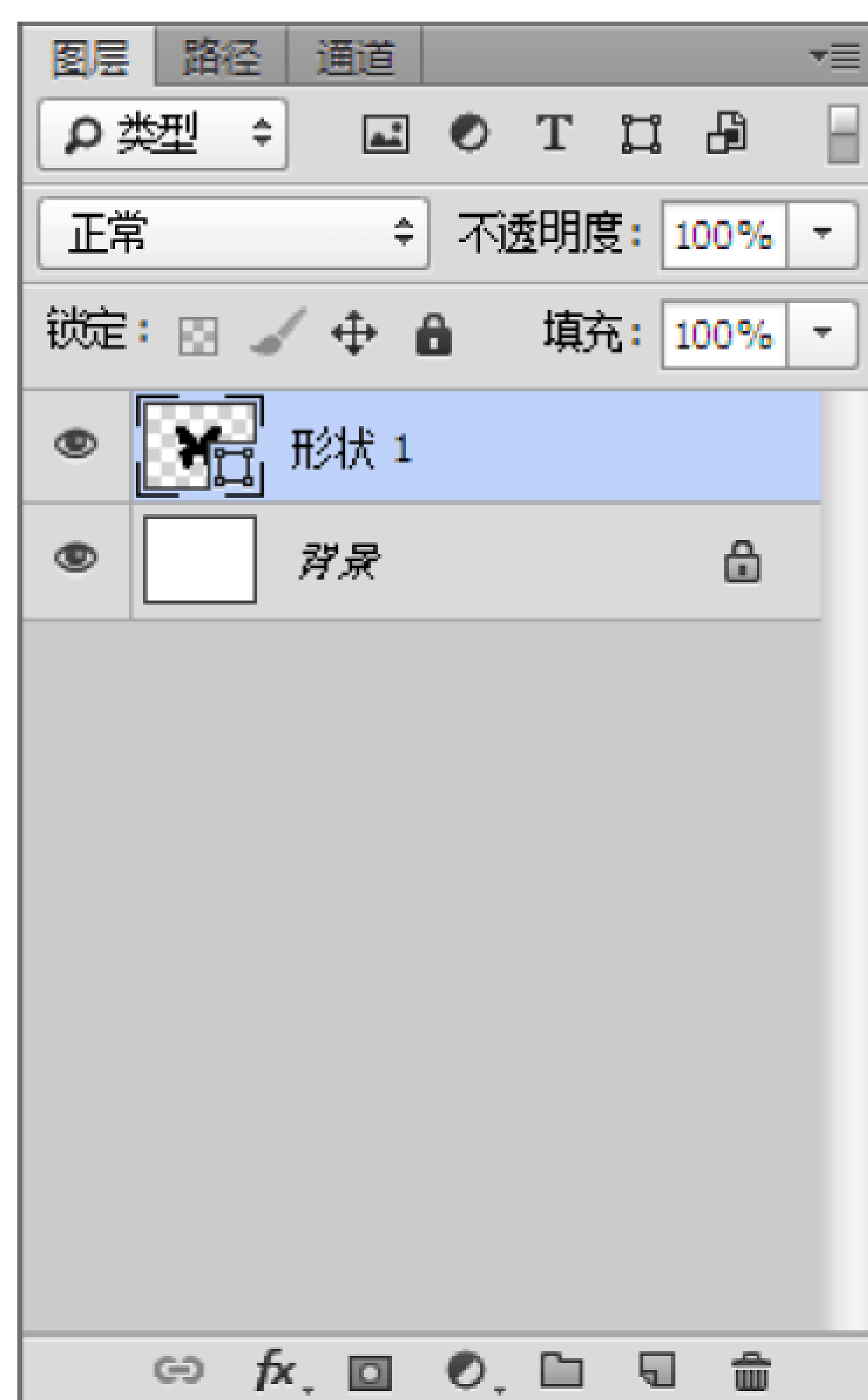
步骤 02　设置前景色为黑色，选取工具箱中的自定形状工具，在工具属性栏中设置“形状”为“蝴蝶”。



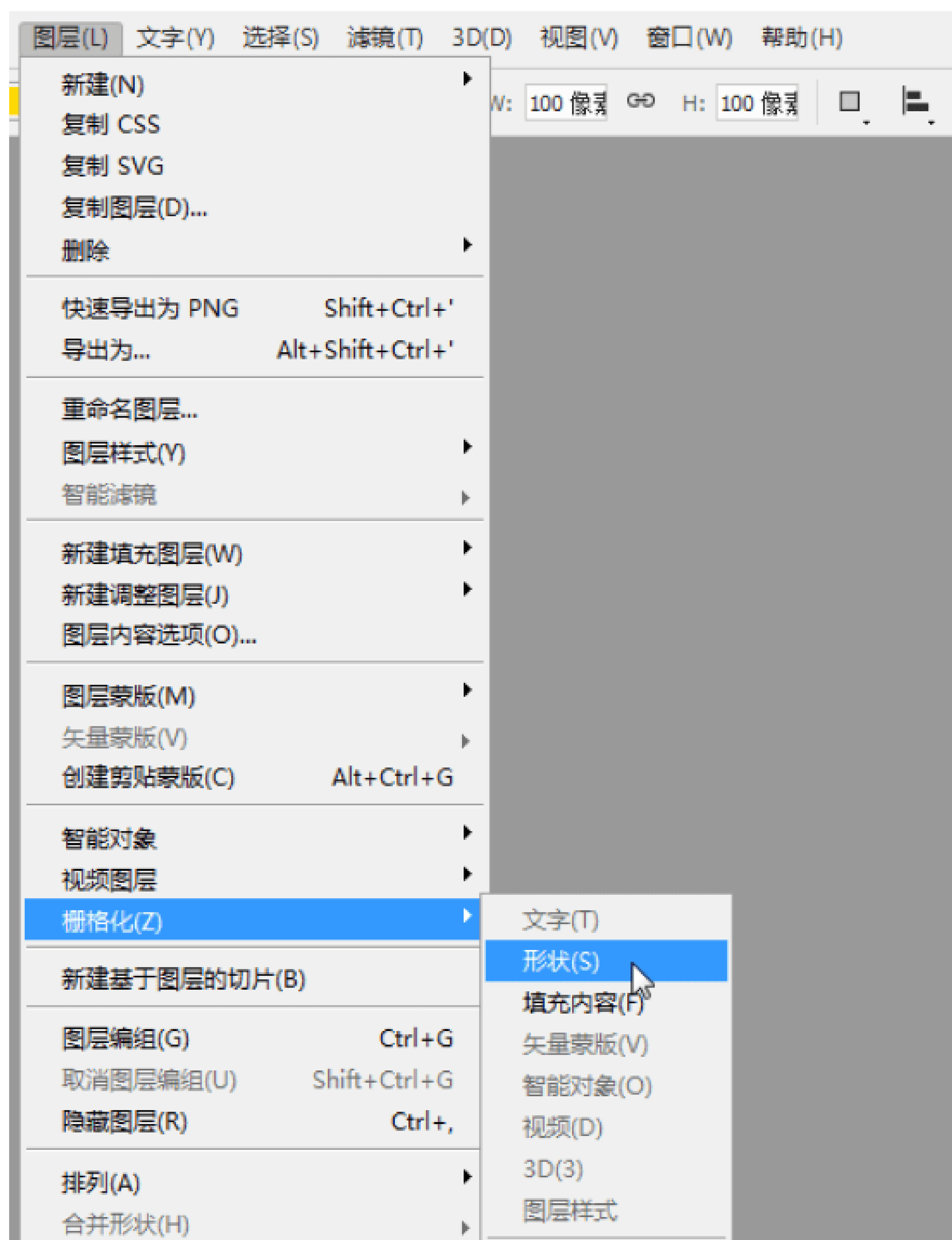
步骤 03　移动鼠标指针至图像编辑工作区中，按住鼠标左键并拖曳，然后释放鼠标，即可绘制形状。



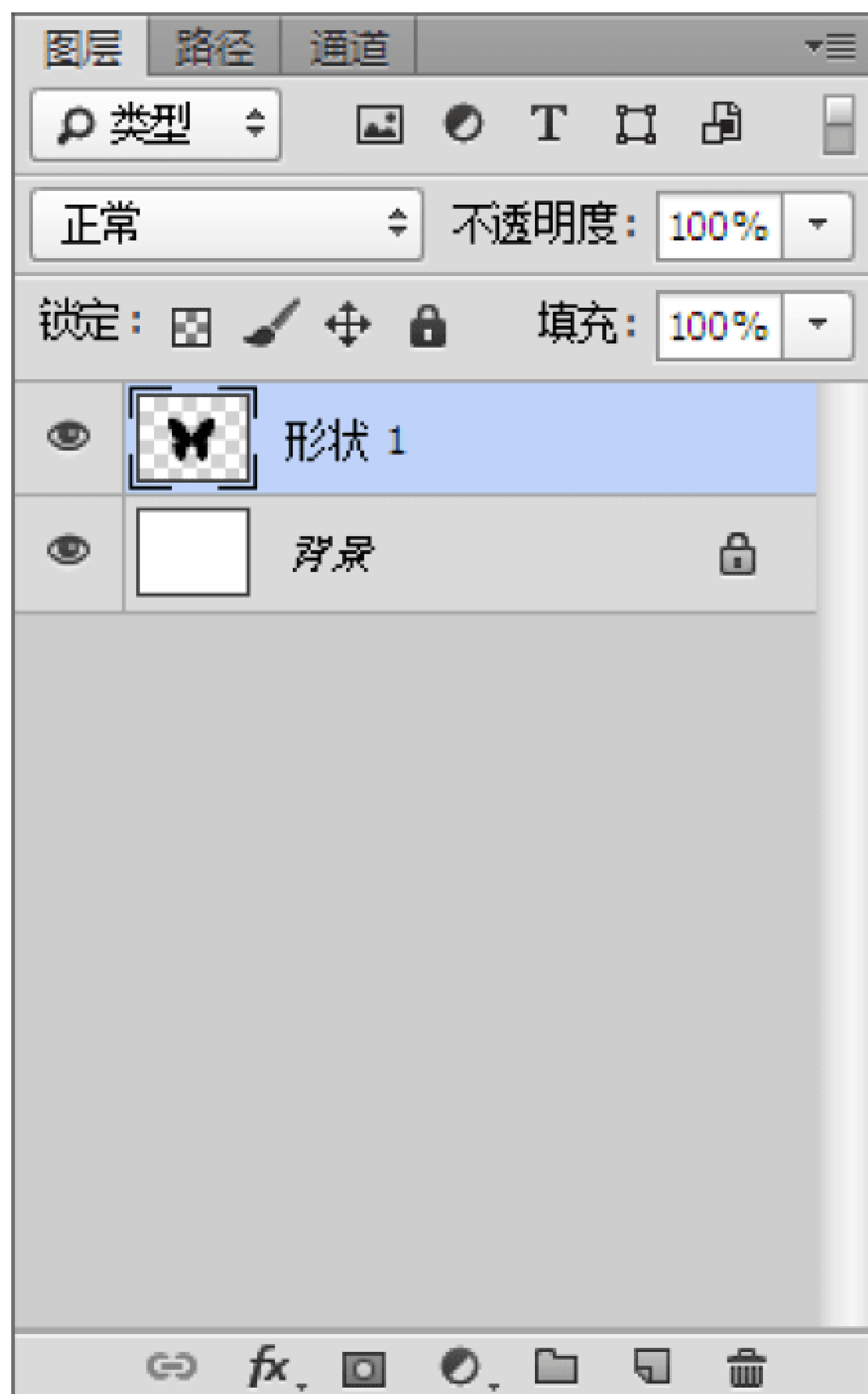
步骤 04　“图层”面板中会自动创建一个新的形状图层。



步骤 05 在菜单栏中选择“图层”|“栅格化”|“形状”命令。



步骤 06 执行上述操作后，即可栅格化“形状”图层为普通图层。



◆ **知识扩展**

在选择的图层对象上，单击鼠标右键，从弹出的快捷菜单中选择“栅格化图层”选项，也可以栅格化图层。

10.3.3 合并图层

在使用 Photoshop 绘制漫画时，经常会创建多个图层，占用的磁盘空间也随之增加，因此对于没必要分开的图层，可以将它们合并，这样有助于减少漫画文件对磁盘空间的占用，可以提高系统的处理速度。

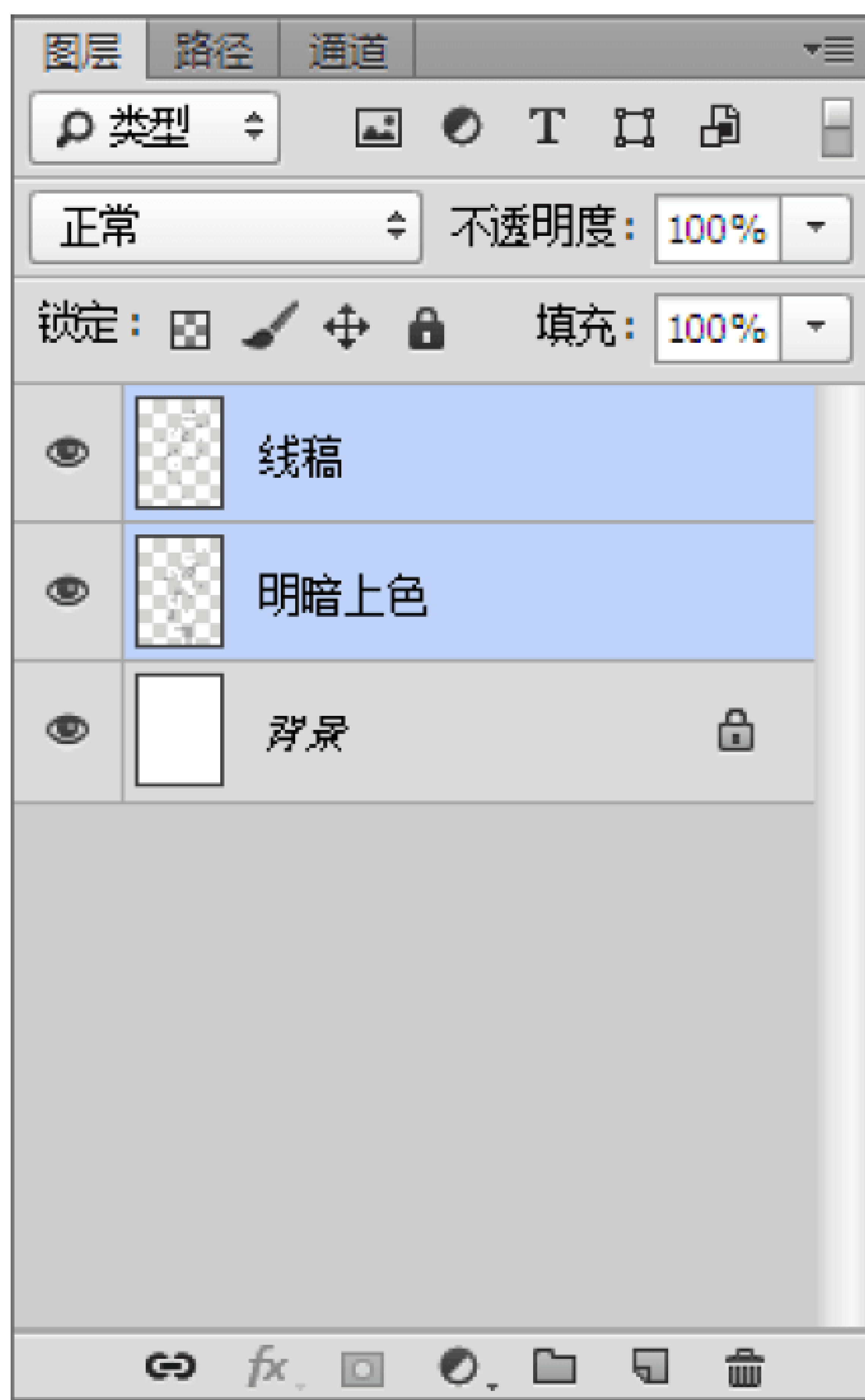
1．实战——合并所选图层

在“图层”面板中，移动鼠标指针至需要合并的图层上，单击鼠标左键，然后按住 Ctrl 键，将鼠标移至另一个需要合并的图层上单击，同时选择两个图层，选择“图层”|“合并图层”命令，即可合并选中的图层。

步骤 01　选择“文件”|“打开”命令，打开一幅漫画素材。



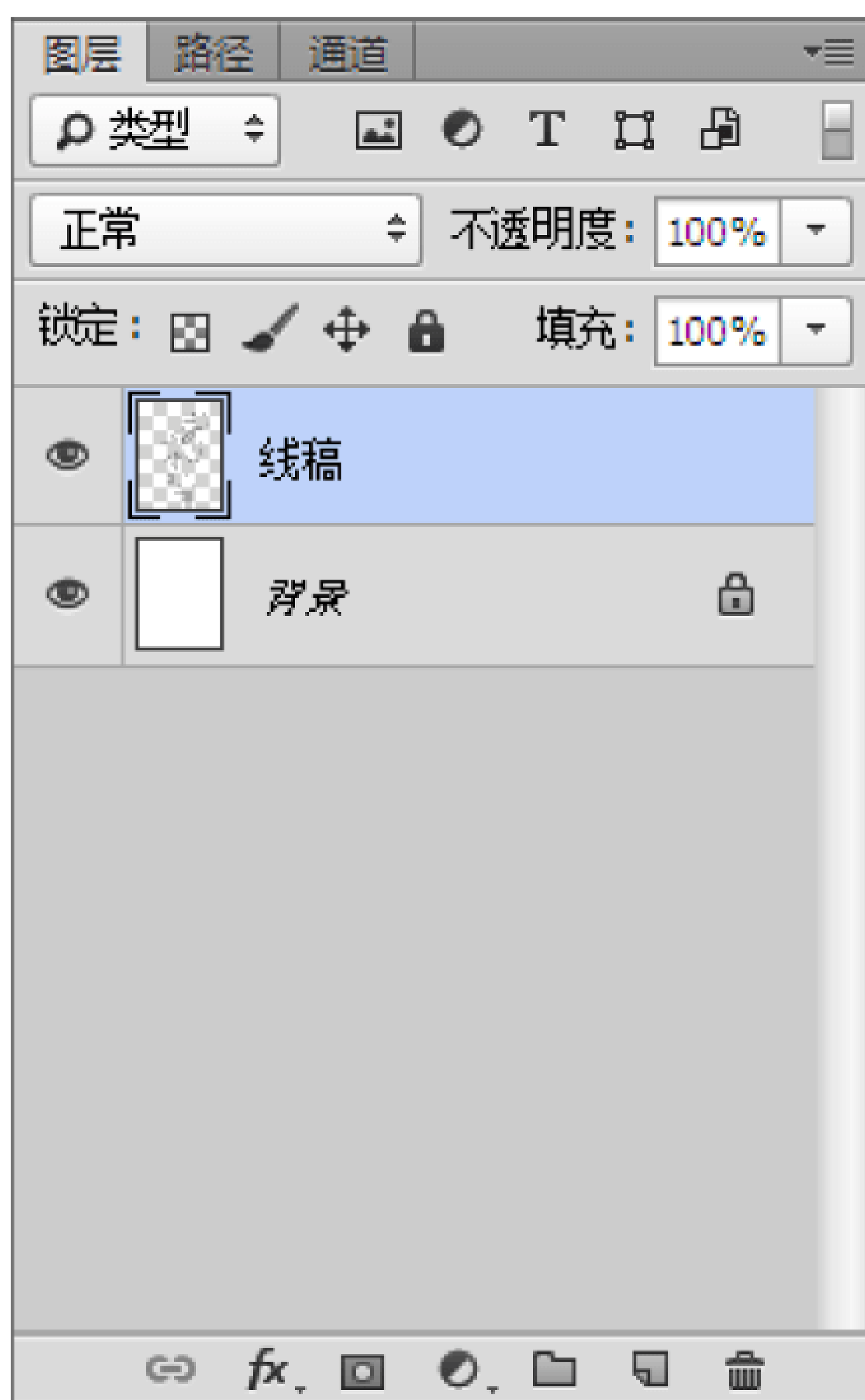
步骤 02　在“图层”面板中，选择“线稿”和“明暗上色”两个图层。



步骤 03　在菜单栏中选择“图层”|“合并图层”命令。



步骤 04　执行上述操作后，即可合并图层。



◆ **知识扩展**

通过以下方法也可以合并图层：

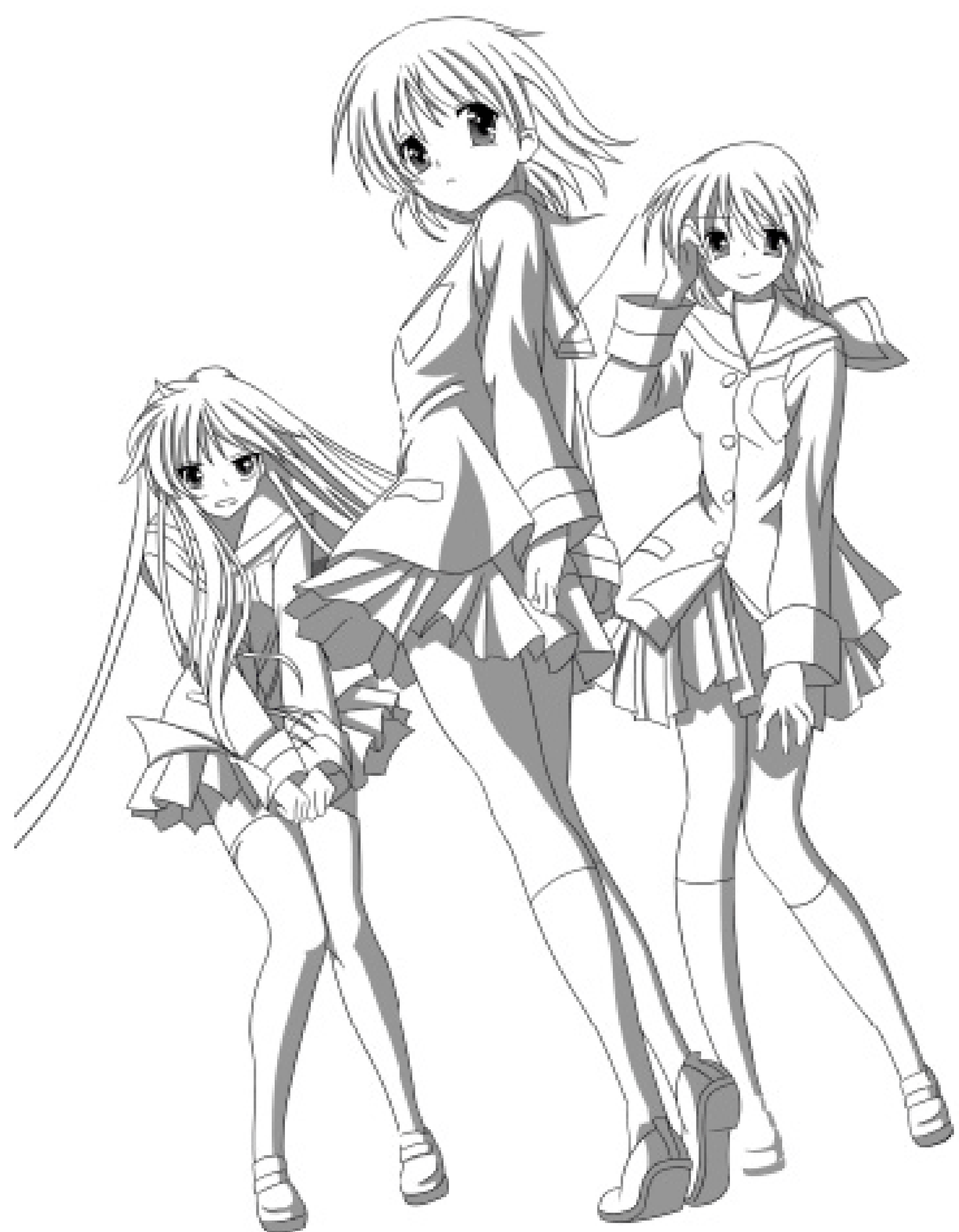
（1）选择需要合并的图层后，按快捷键 Ctrl + E。

（2）选择需要合并的图层后，单击鼠标右键，在弹出的快捷菜单中选择“合并图层”选项。

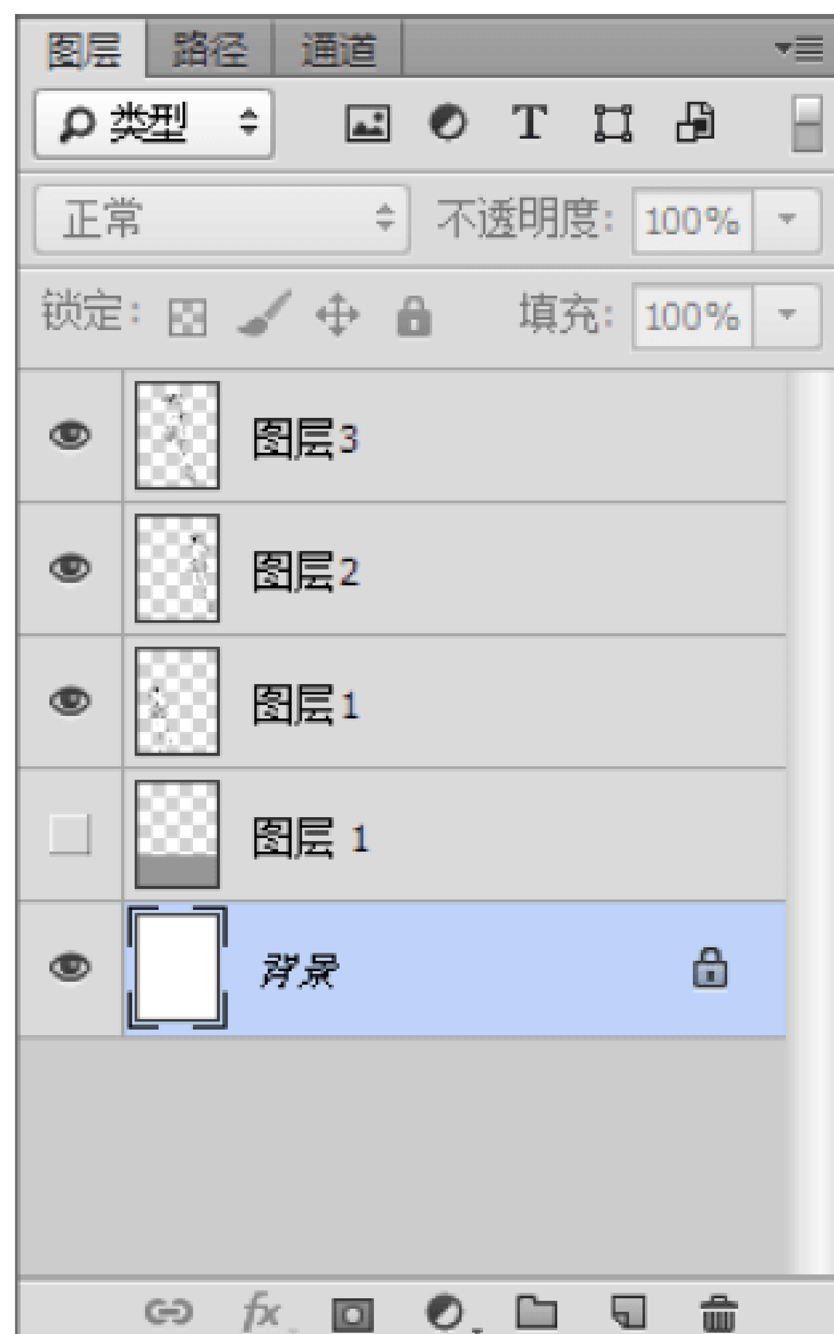
2．实战——合并可见图层

漫画绘制结束后，在“图层”面板中可以将所有可见的图层合并，以便于保存。

步骤 01 选择“文件”|“打开”命令，打开一幅漫画素材。



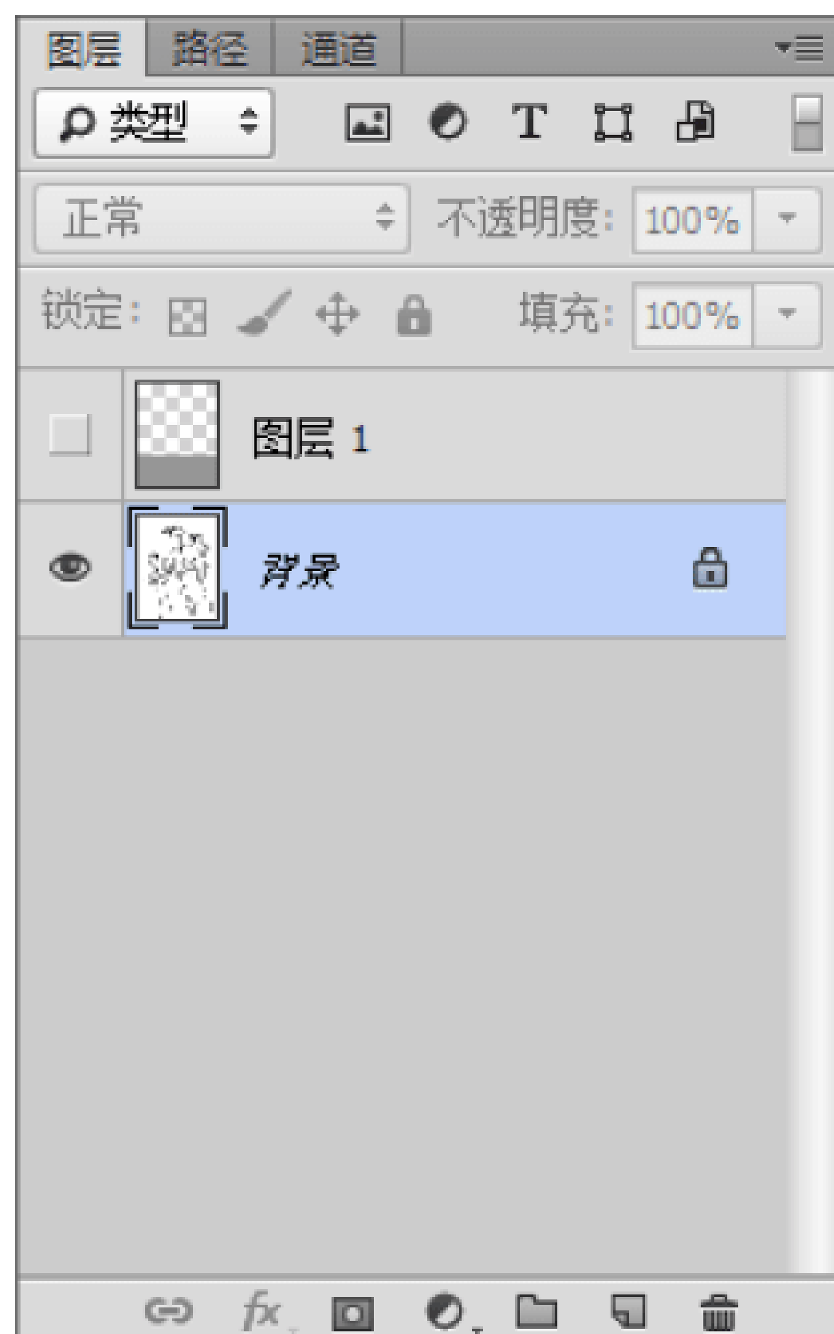
步骤 02 展开“图层”面板，选择“背景”图层。



步骤 03 在菜单栏中选择“图层”|“合并可见图层”命令。



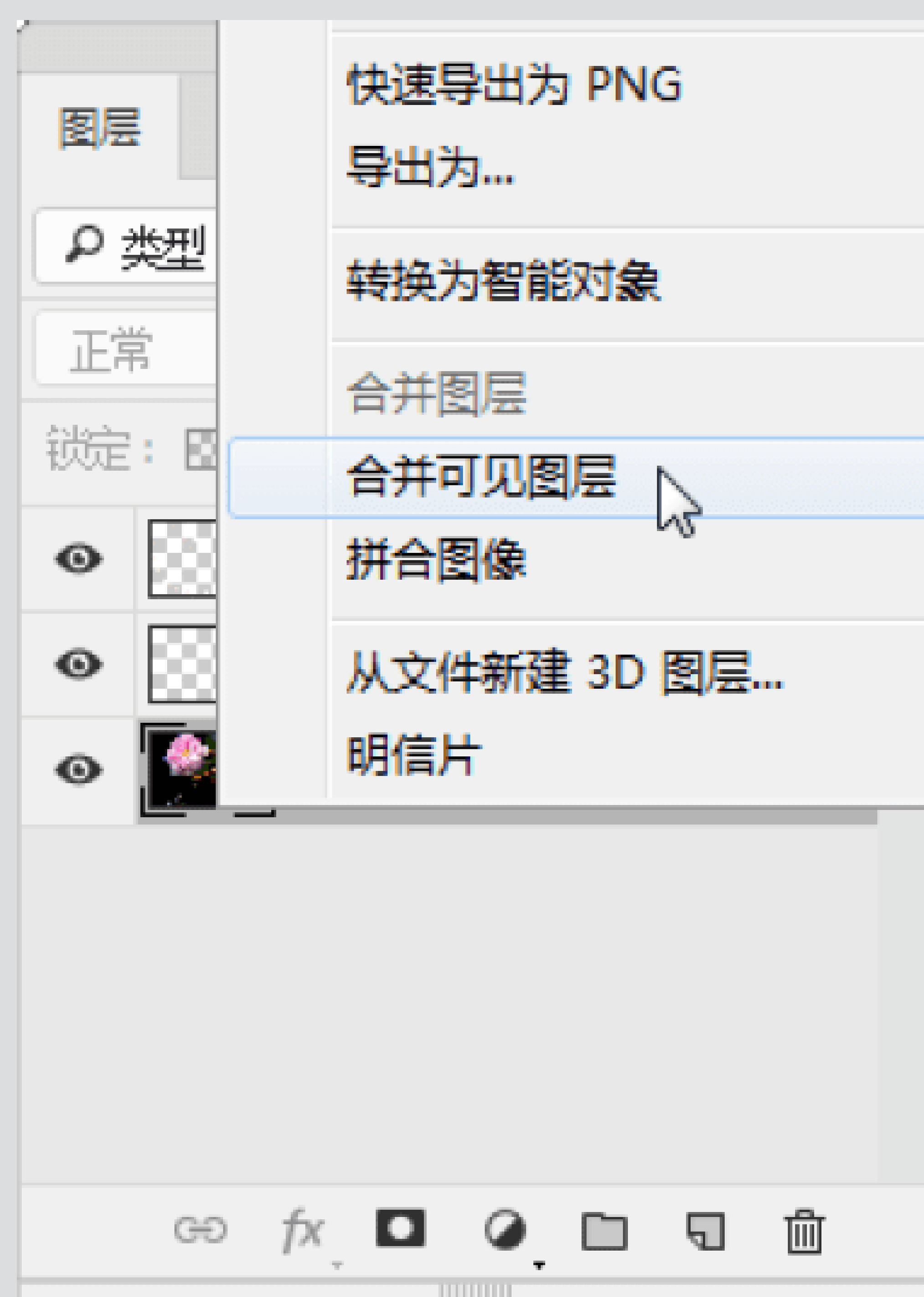
步骤 04 执行上述操作后，即可合并所有可见图层。





◆ **知识扩展**

选择“背景”图层后，单击鼠标右键，在弹出的快捷菜单中选择“合并可见图层”选项，也可以合并可见图层。



选择“合并可见图层”选项

11

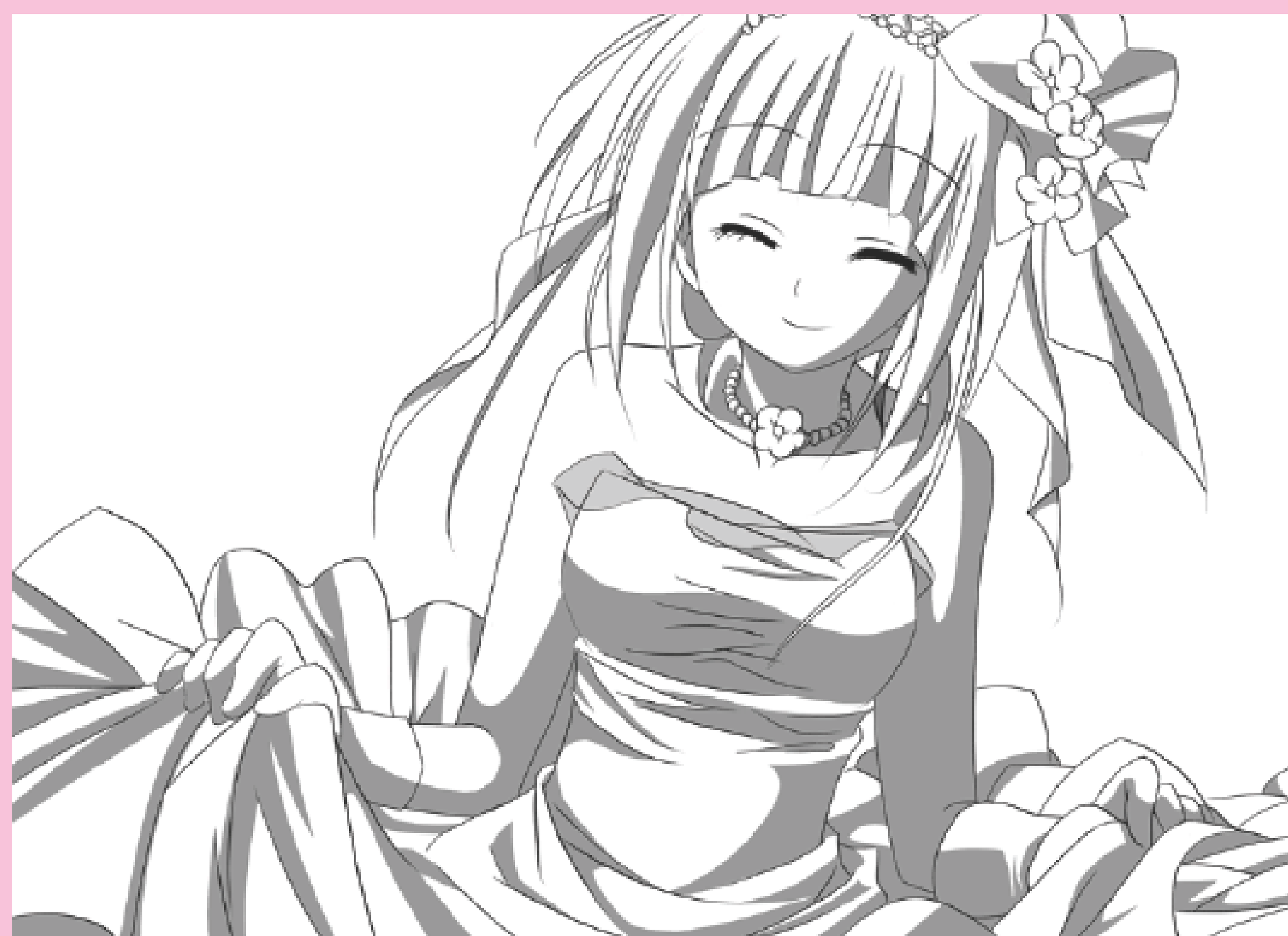
第 11 章　小试牛刀——运用 Photoshop 临摹漫画人物

学习提示

按照原作仿制书法和绘画作品的过程叫作临摹。本章主要介绍使用 Photoshop 绘制或临摹漫画过程中用到的一些基础知识，然后通过案例实战介绍如何用 Photoshop 临摹漫画人物。

本章重点

- 控制图像画布显示
- 变换和翻转漫画图像
- 漫画人物的临摹



11.1 控制图像画布显示

如果动漫图像的角度不正、方向反向或者图像不能完全显示，可以通过调整图像的画布来进行修正。本节主要介绍旋转、翻转画布及全屏显示动漫图像的操作方法。

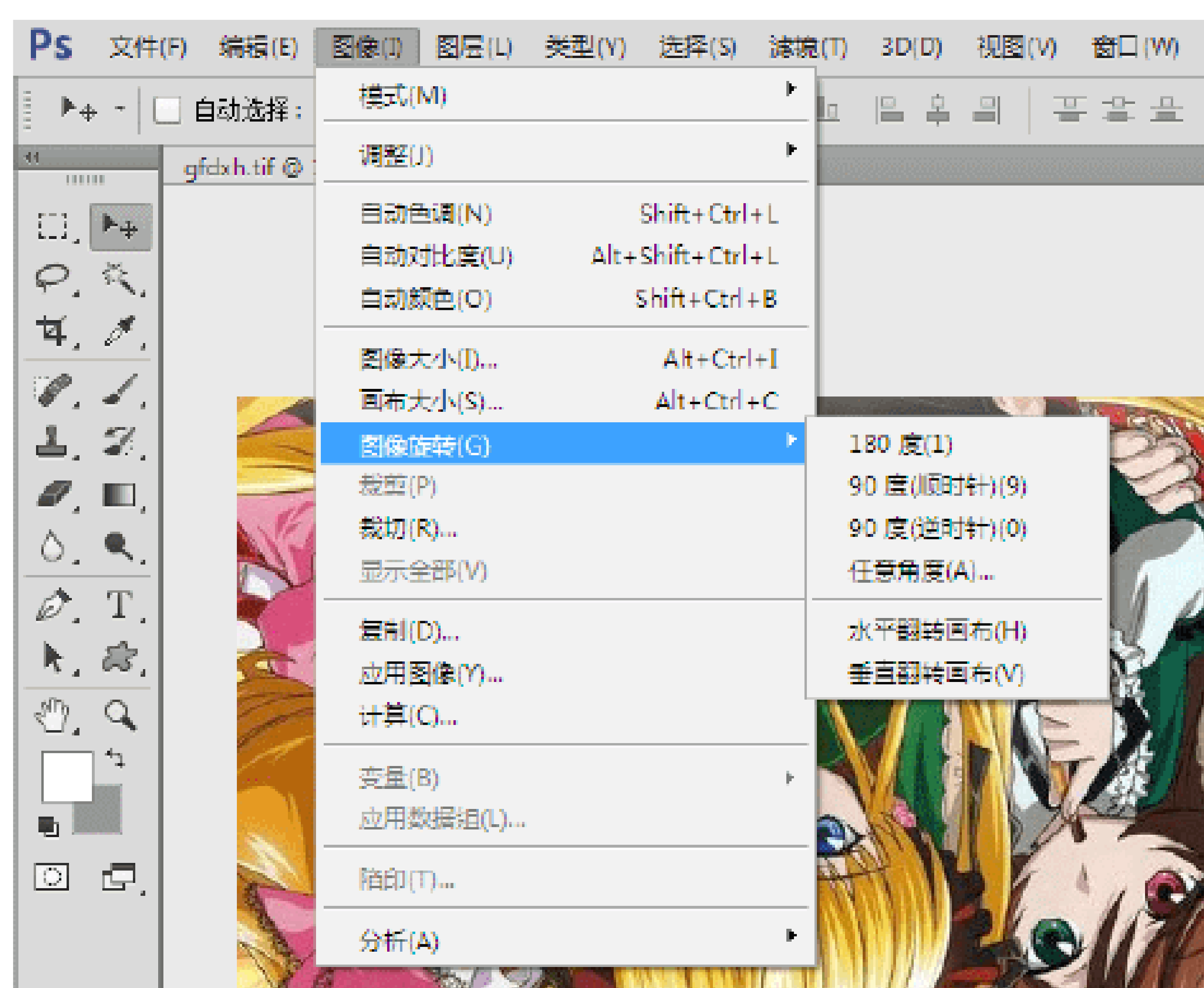
11.1.1 实战——旋转画布

在使用 Photoshop 绘制漫画的过程中，可以通过旋转画布对漫画图像进行修正。

步骤 01 按快捷键 Ctrl+O，打开一幅漫画素材。



步骤 02 选择菜单栏上的“图像”|“图像旋转”|“180 度”命令。

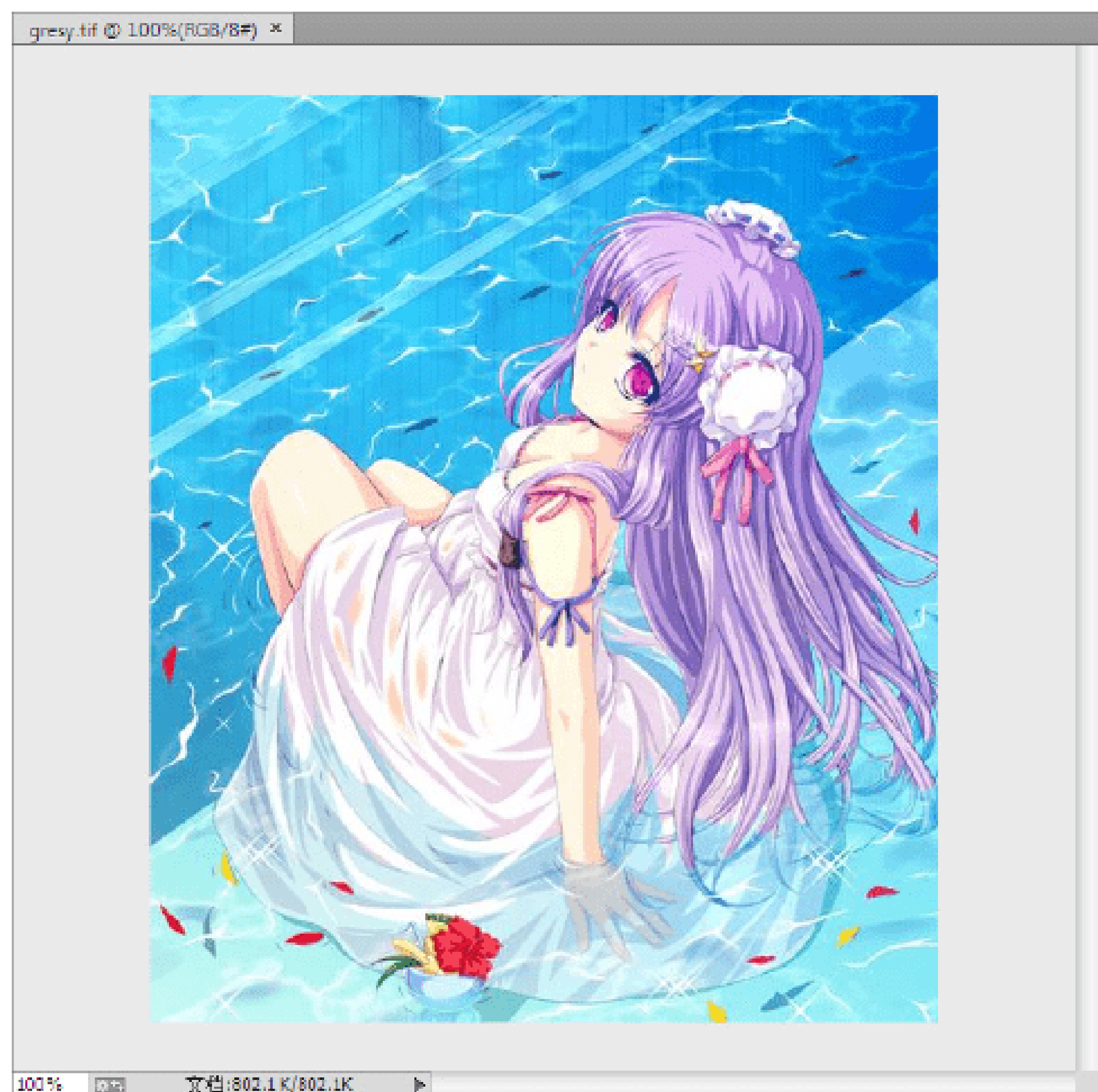


步骤 03 执行上述操作后，即可 180 度旋转画布。

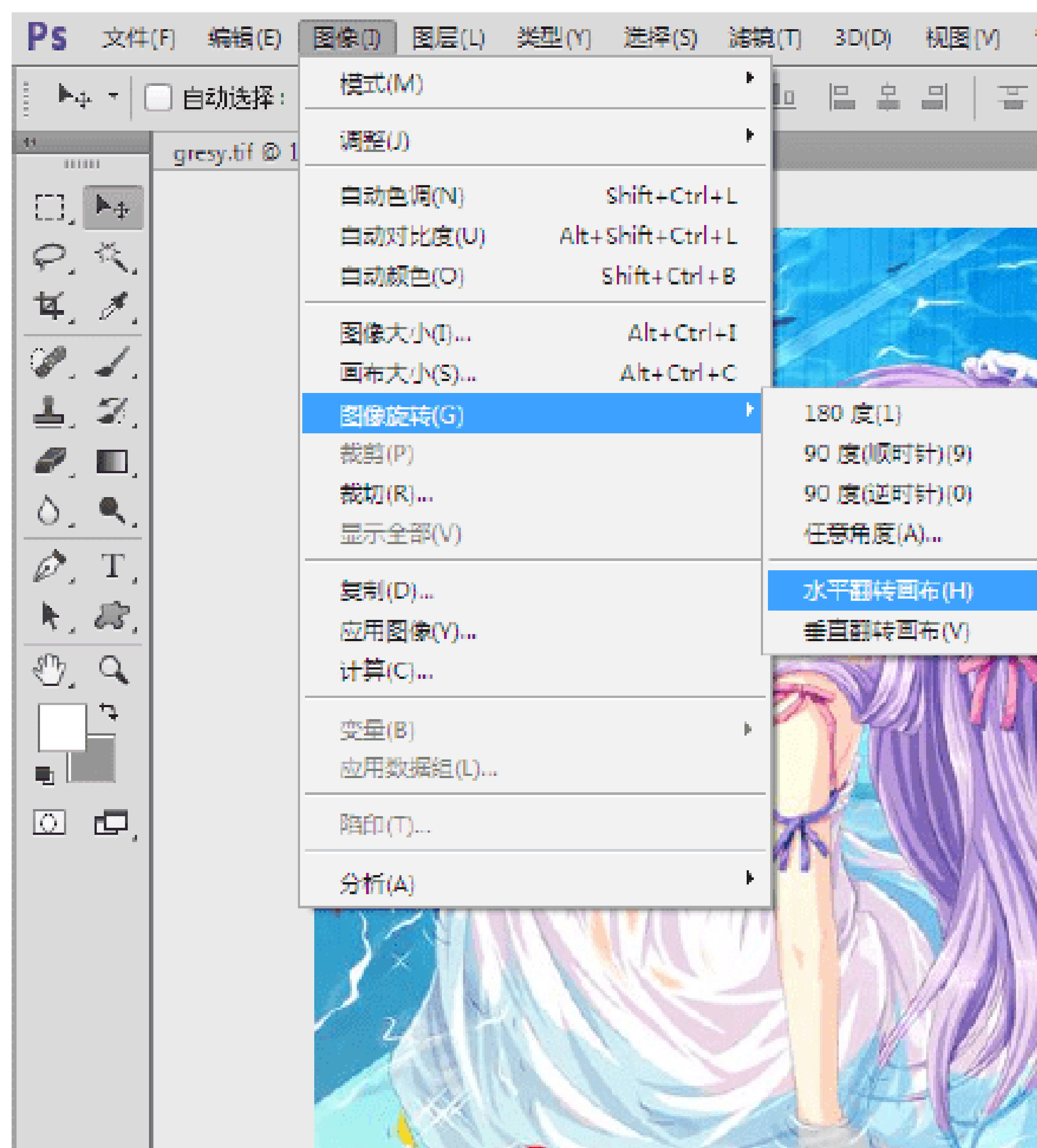


11.1.2 实战——水平翻转画布

步骤 01 按快捷键Ctrl+O，打开一幅漫画素材。



步骤 02 选择菜单栏上的“图像”|“图像旋转”|“水平翻转画布”命令。



步骤 03 执行上述操作后，即可水平翻转画布。



◆ **知识扩展**

“水平翻转画布”命令和“水平翻转”命令的区别如下。

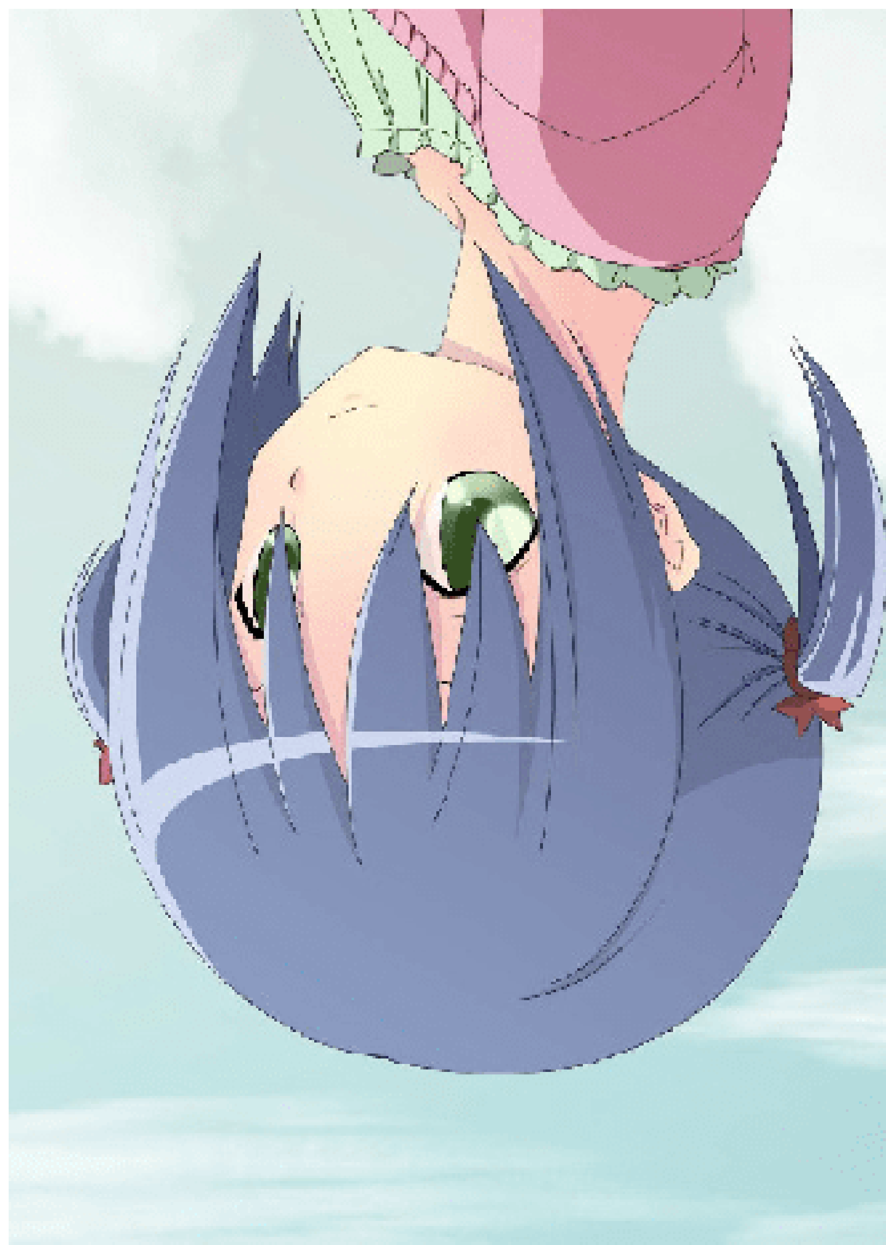
➢ 水平翻转画布：执行该操作后，可将整个画布（即画布中的全部图层）水平翻转。

➢ 水平翻转：执行该操作后，可将画布中的某个图像（即选中画布中的某个图层）水平翻转。

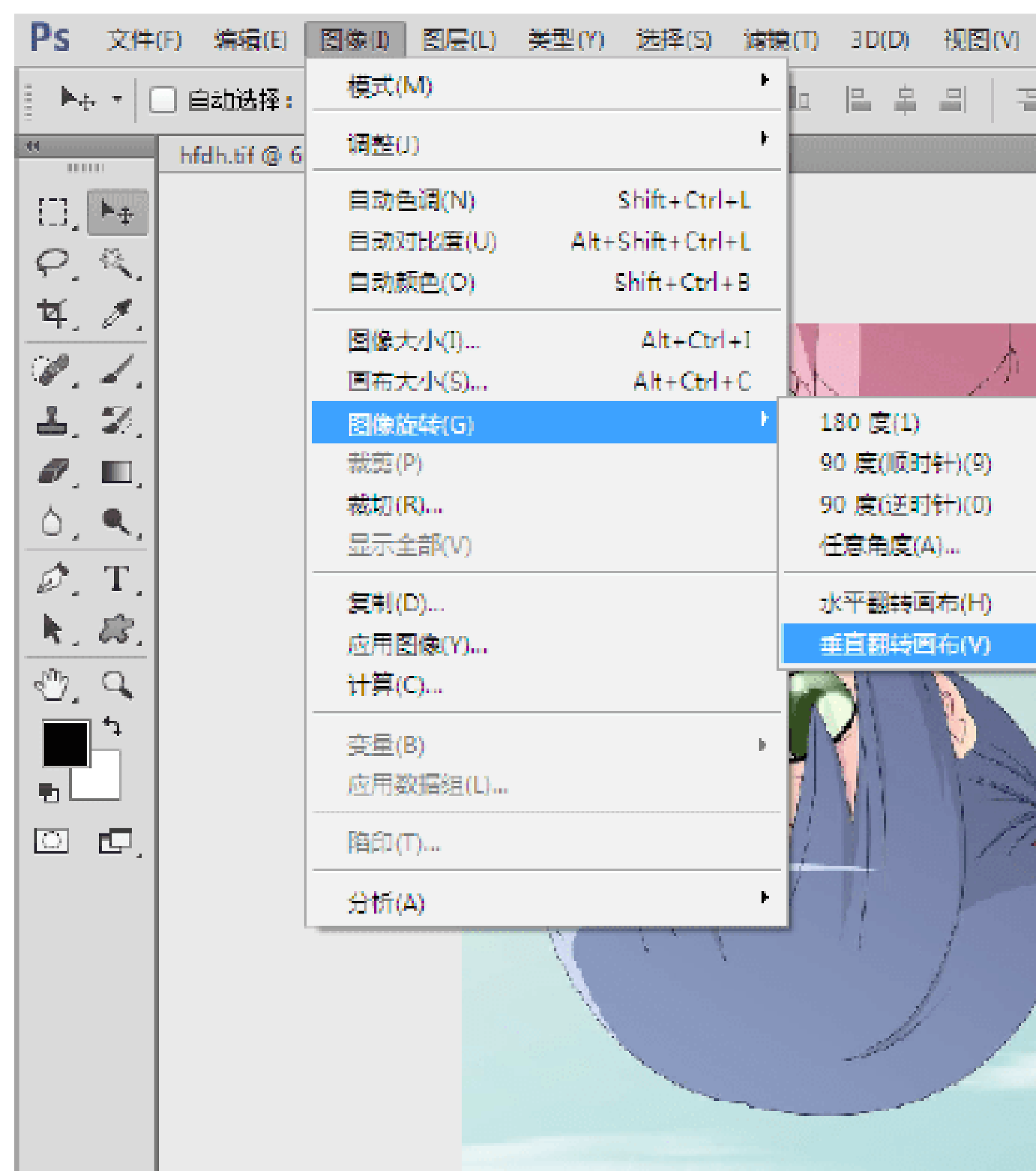
11.1.3 实战——垂直翻转画布

在使用 Photoshop 绘制漫画的过程中，可以根据需要，对漫画素材图像进行垂直翻转。

步骤 01 按快捷键 Ctrl+O，打开一幅漫画素材。



步骤 02 选择菜单栏上的“图像”|“图像旋转”|“垂直翻转画布”命令。



步骤 03 执行上述操作后，即可垂直翻转画布。



◆ **知识扩展**

“垂直翻转画布”命令和“垂直翻转”命令的区别如下。

➢ 垂直翻转画布：执行该操作后，可将整个画布（即画布中的全部图层）垂直翻转。

➢ 垂直翻转：执行该操作后，可将画布中的某个图像（即选中画布中的某个图层）垂直翻转。

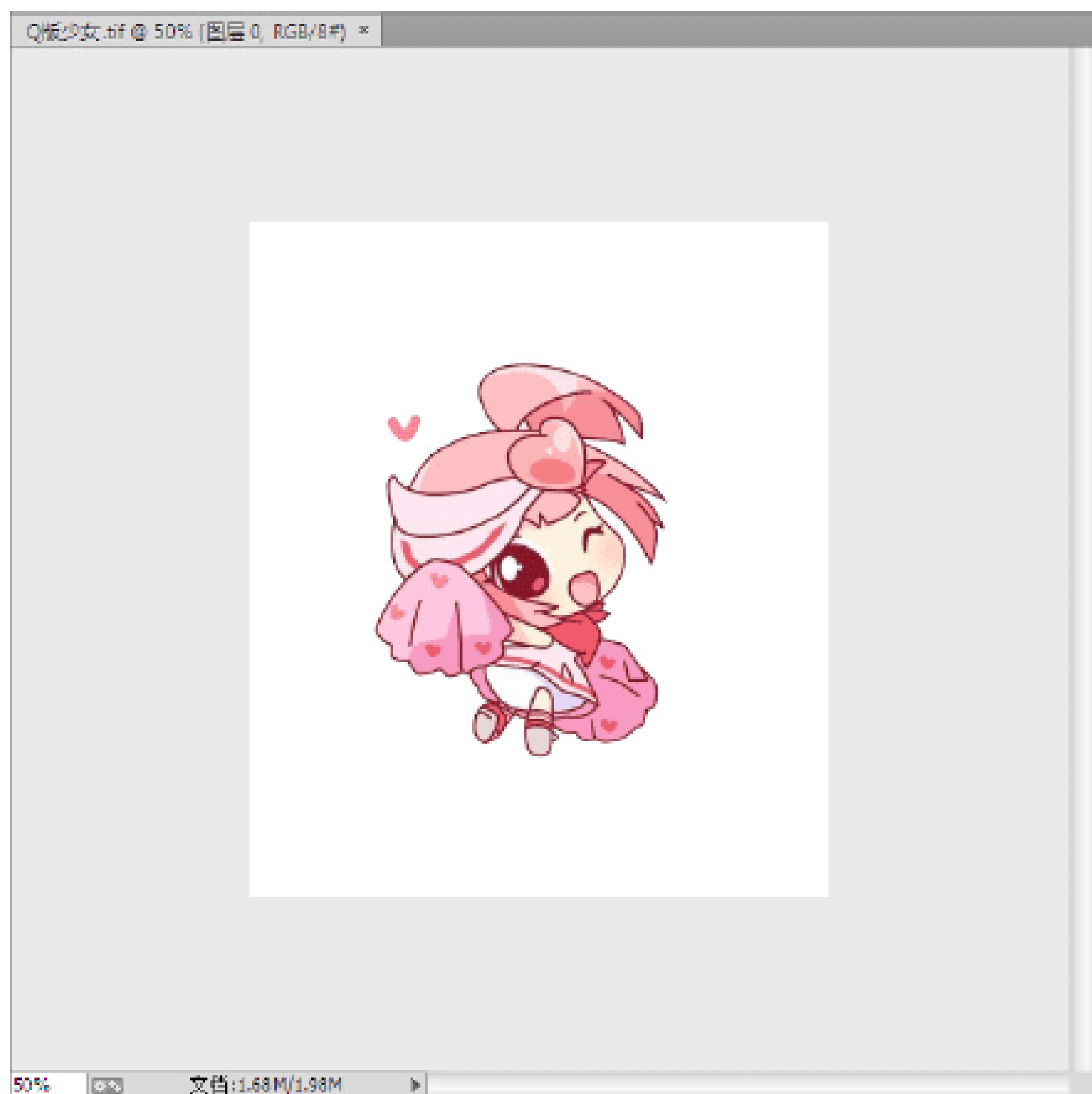
11.2 变换和翻转漫画图像

若将纸张上的漫画线稿扫描到电脑中，有时会发现漫画图像出现了颠倒或倾斜现象，此时需要对漫画图像进行变换或旋转操作。本节主要介绍缩放 / 旋转、水平翻转以及垂直翻转漫画图像的操作方法。

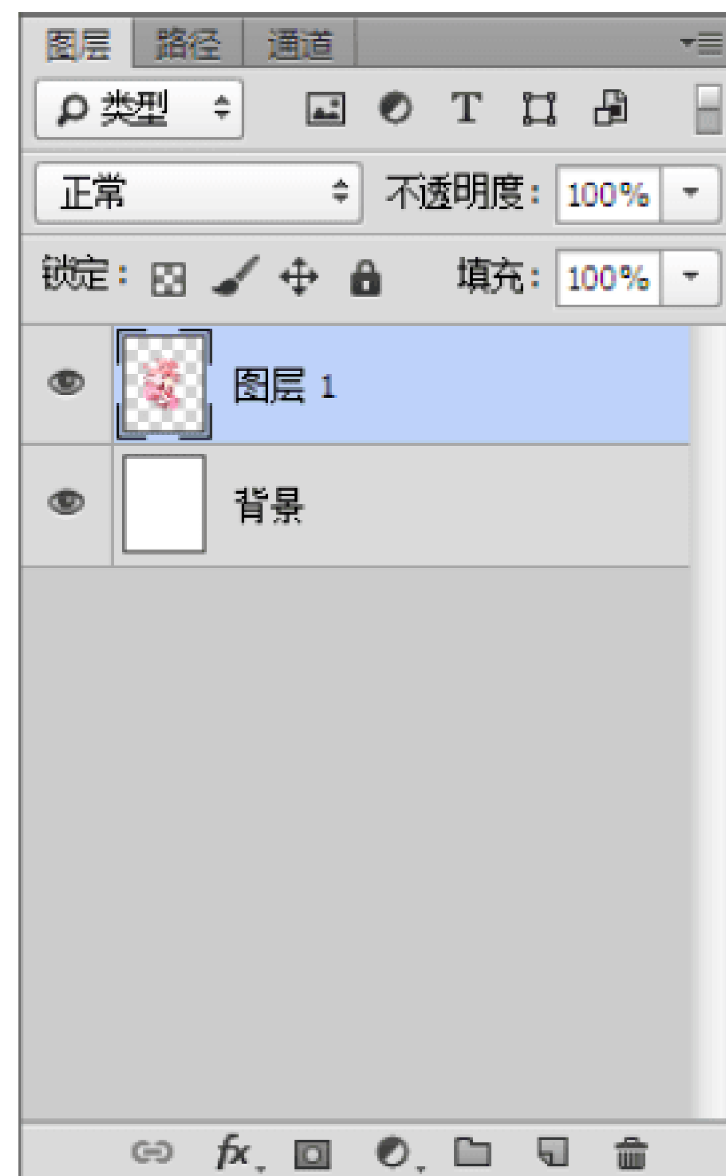
11.2.1 缩放 / 旋转图像

使用 Photoshop 对漫画素材进行缩放或旋转，能显示视角独特的漫画图像，同时也可以纠正倾斜的漫画图像。

步骤 01 按快捷键 Ctrl+O，打开一幅漫画素材。



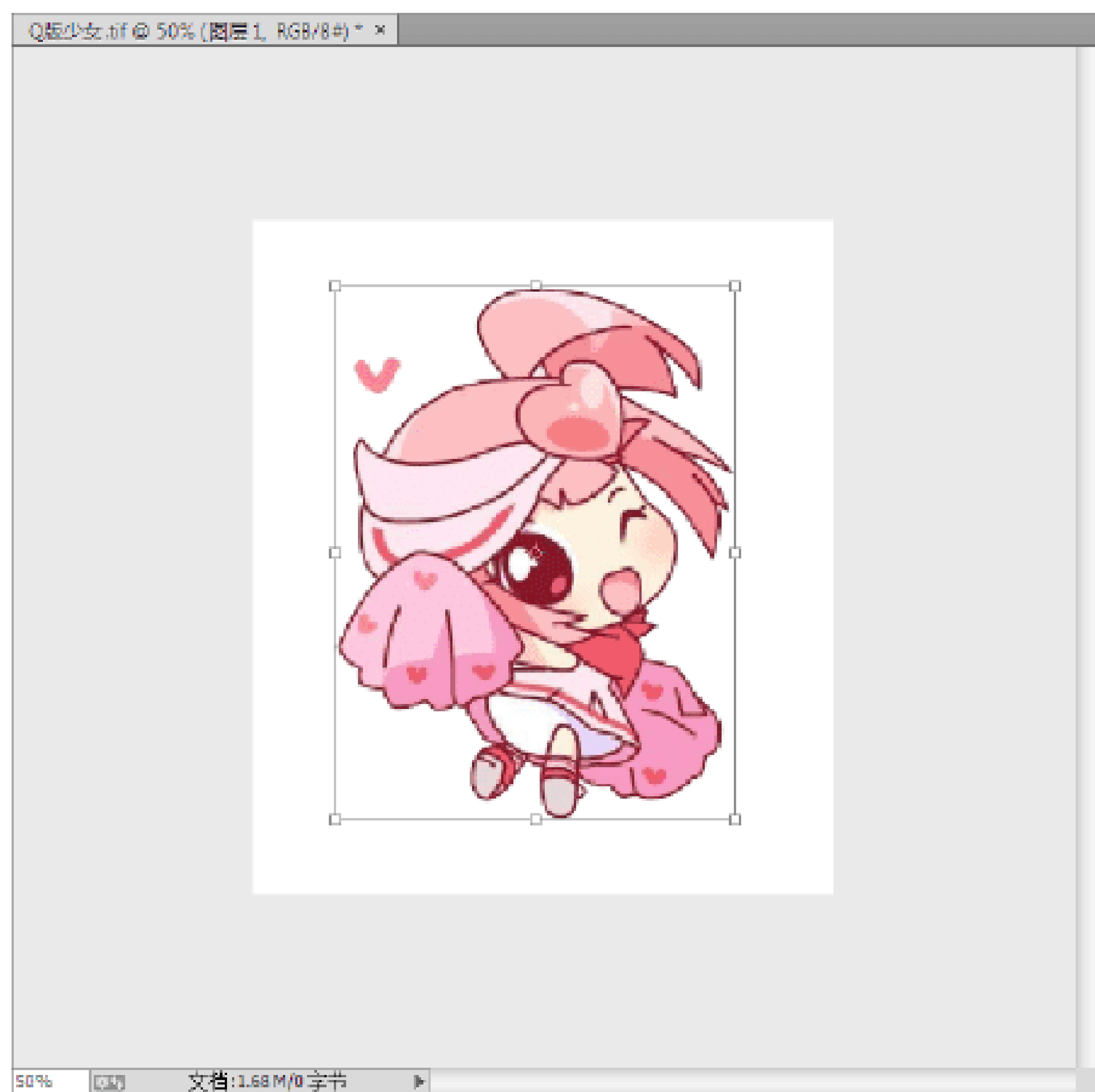
步骤 02 在“图层”面板中，选择“图层 1”图层。



步骤 03 在菜单栏中选择“编辑”|“变换”|“缩放”命令，即可调出变换控制框。



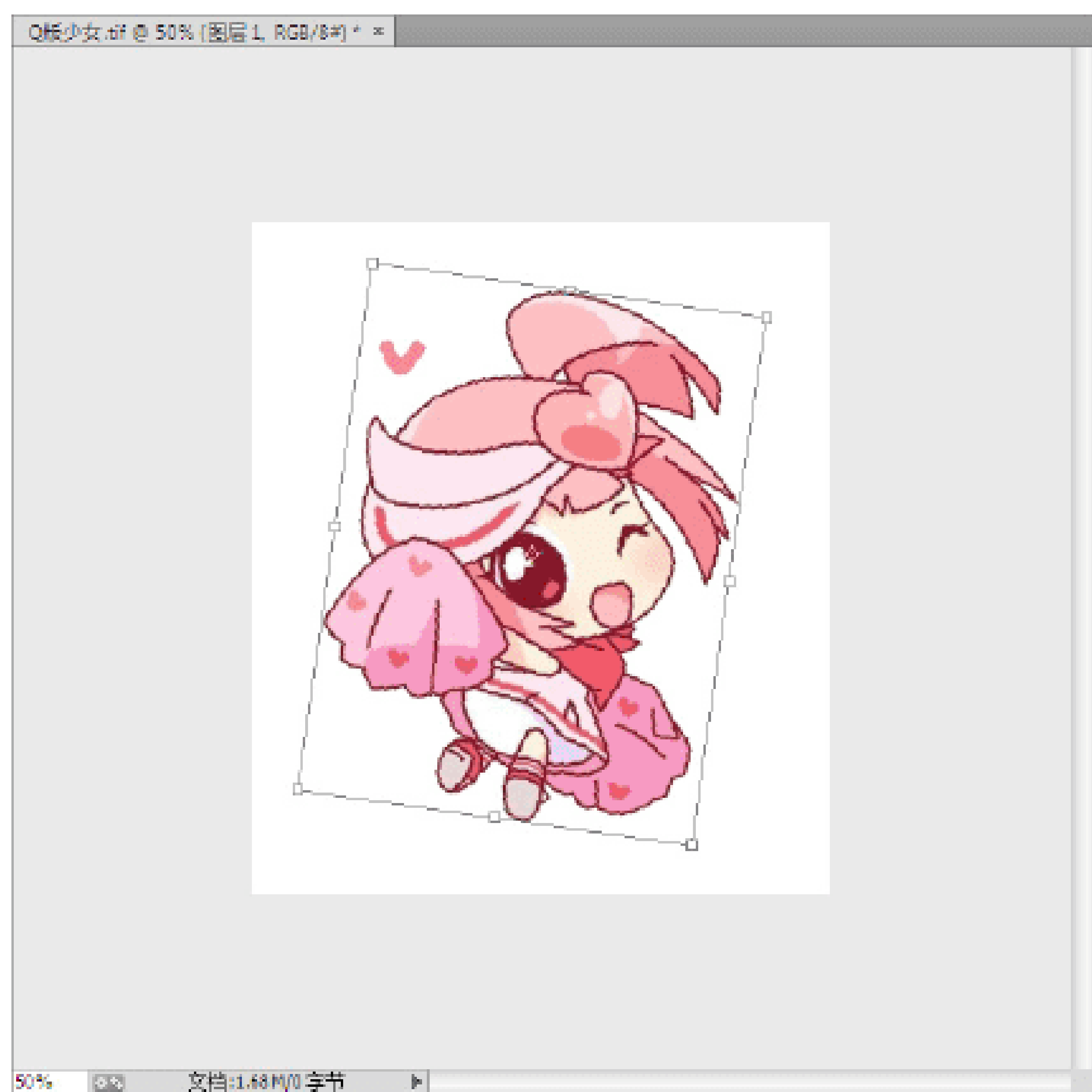
步骤 04 移动鼠标指针至变换控制框右下角的控制柄上，当光标呈双向箭头↖↘形状时，按住鼠标左键并拖曳至合适位置后释放鼠标左键，按 Enter 键确认缩放。



步骤 05 在菜单栏中选择“编辑”|“变换”|“旋转”命令。



步骤 06 移动鼠标指针至控制框右上角的控制柄上，当光标呈↰形状时，按住鼠标左键并拖曳，旋转至合适位置后释放鼠标左键，按 Enter 键确认旋转。



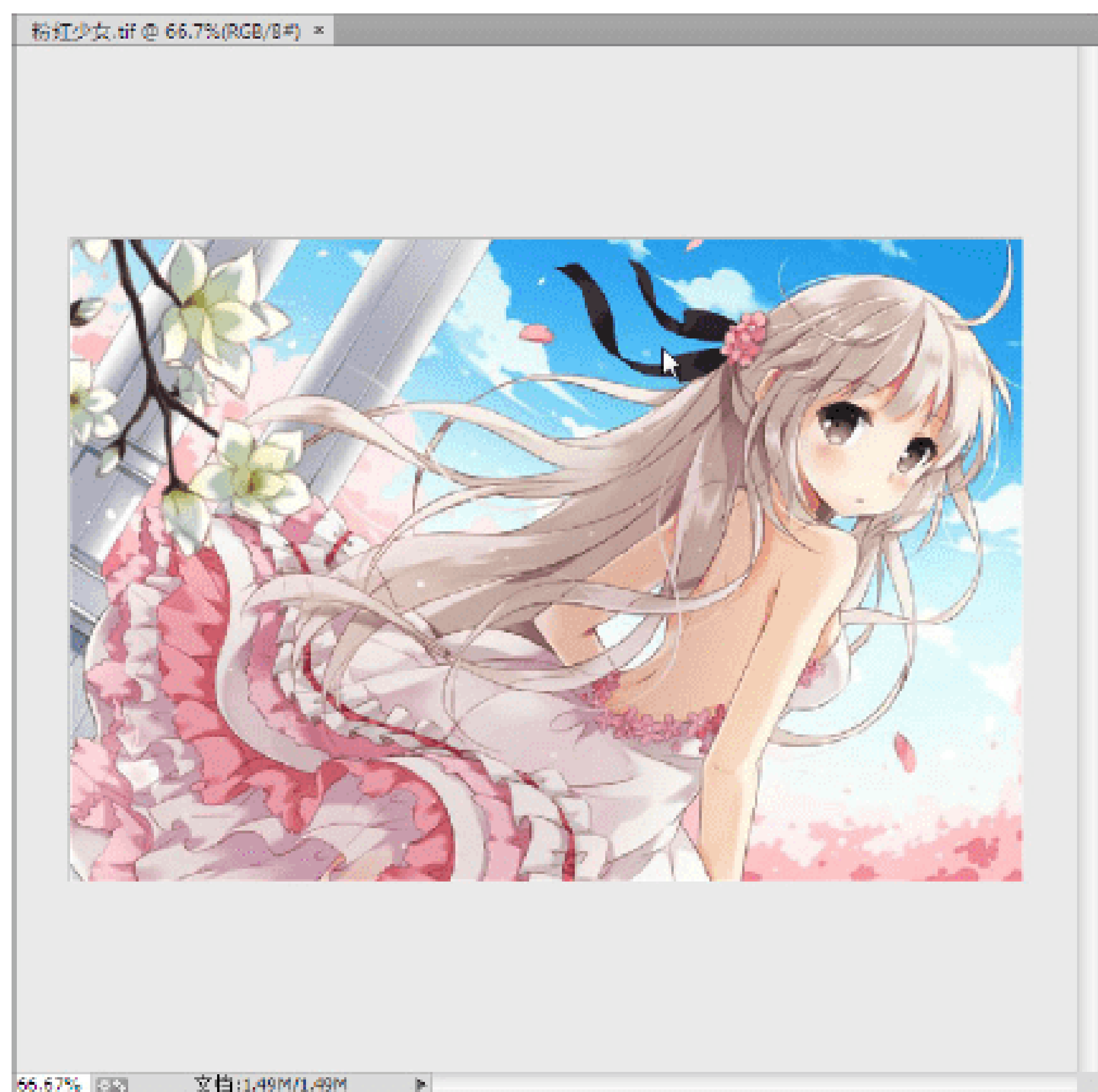
◆ **知识扩展**

对漫画图像进行缩放操作时，按住 Shift 键，可以等比例缩放漫画图像。除使用命令外，按快捷键 Ctrl+T，也可以调出变换控制框。

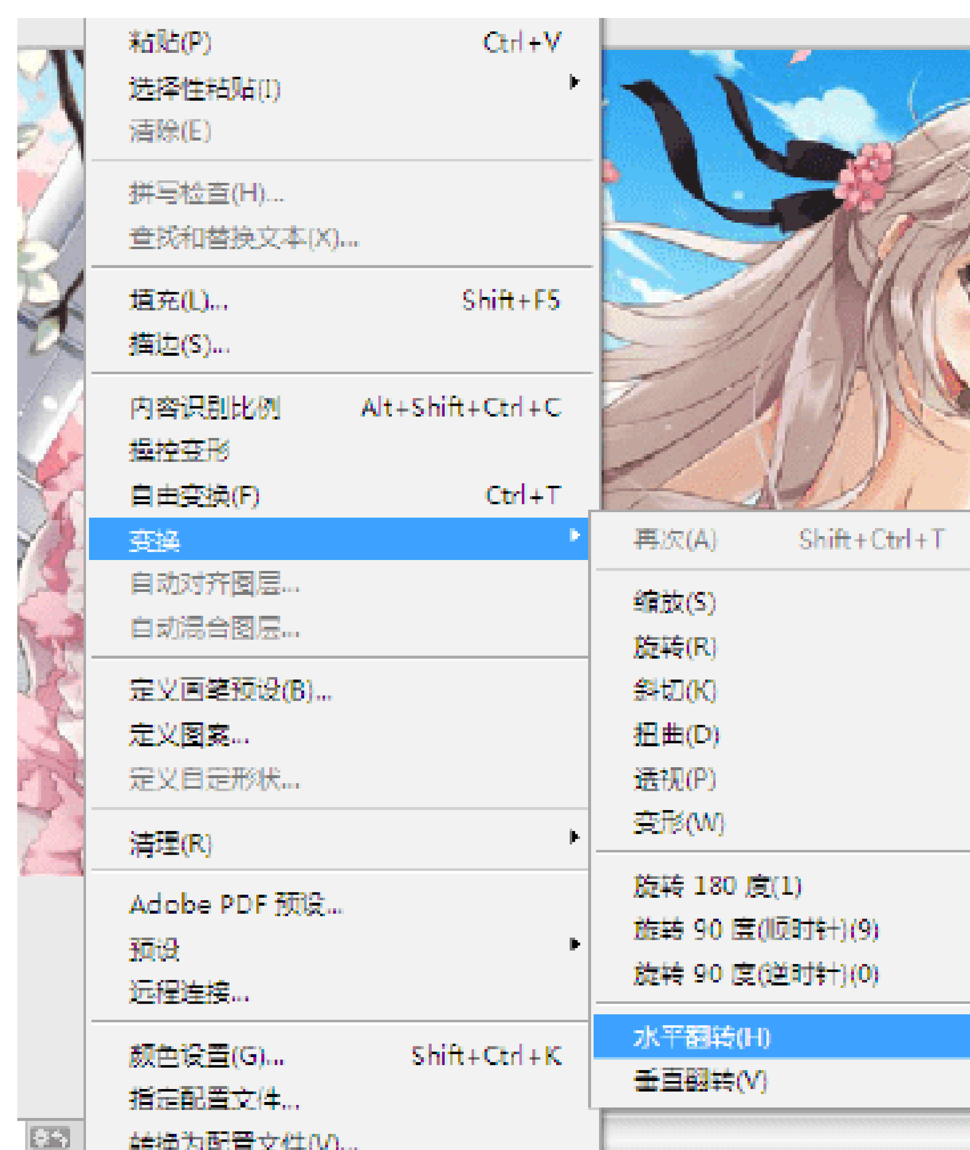
11.2.2 实战——水平翻转图像素材

对漫画图像素材进行水平翻转的具体操作如下。

步骤 01 按快捷键 Ctrl+O，打开一幅漫画素材。



步骤 02 在菜单栏中选择“编辑”|“变换”|“水平翻转”命令。



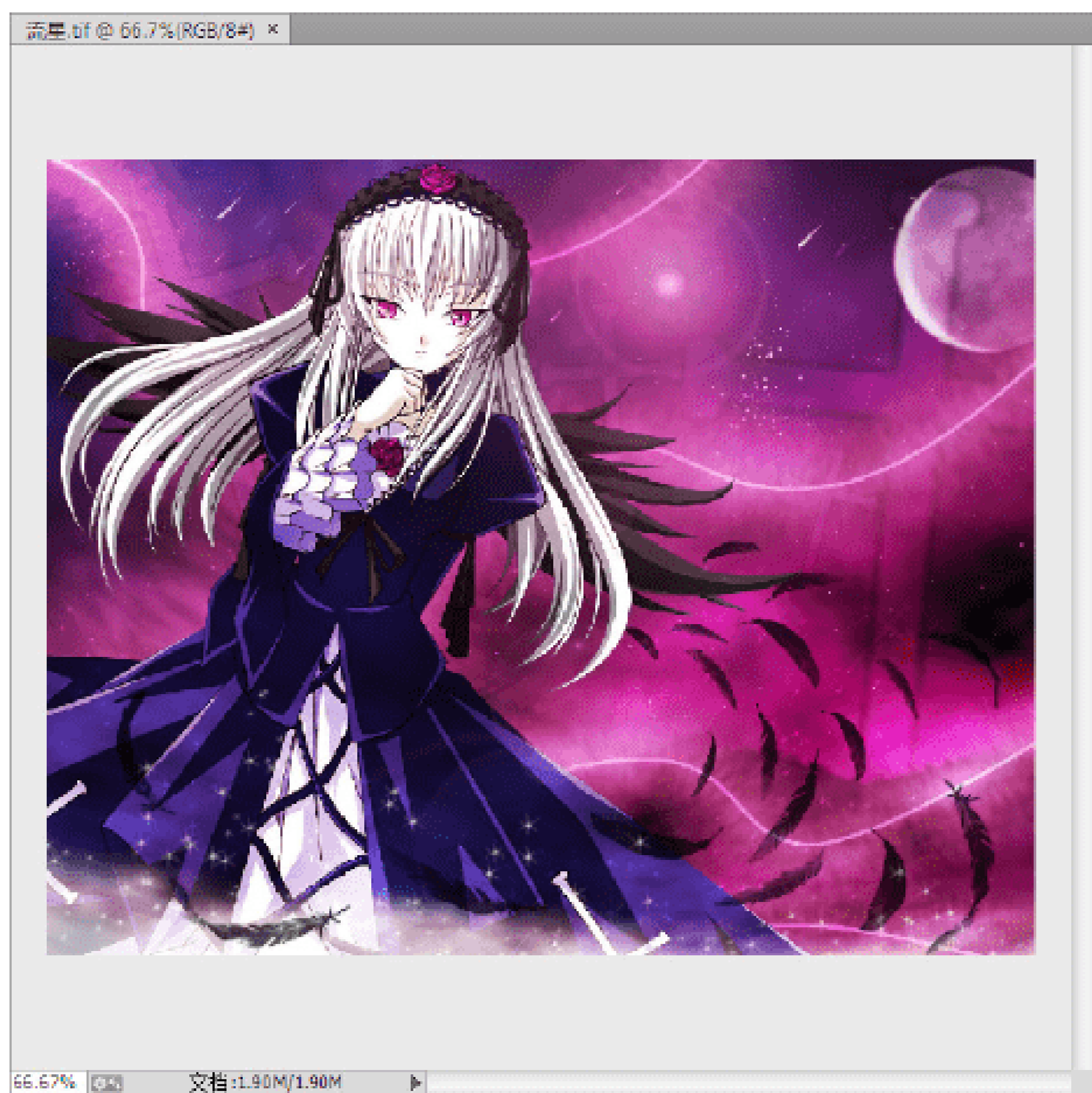
步骤 03 执行上述操作后，即可水平翻转图像素材。



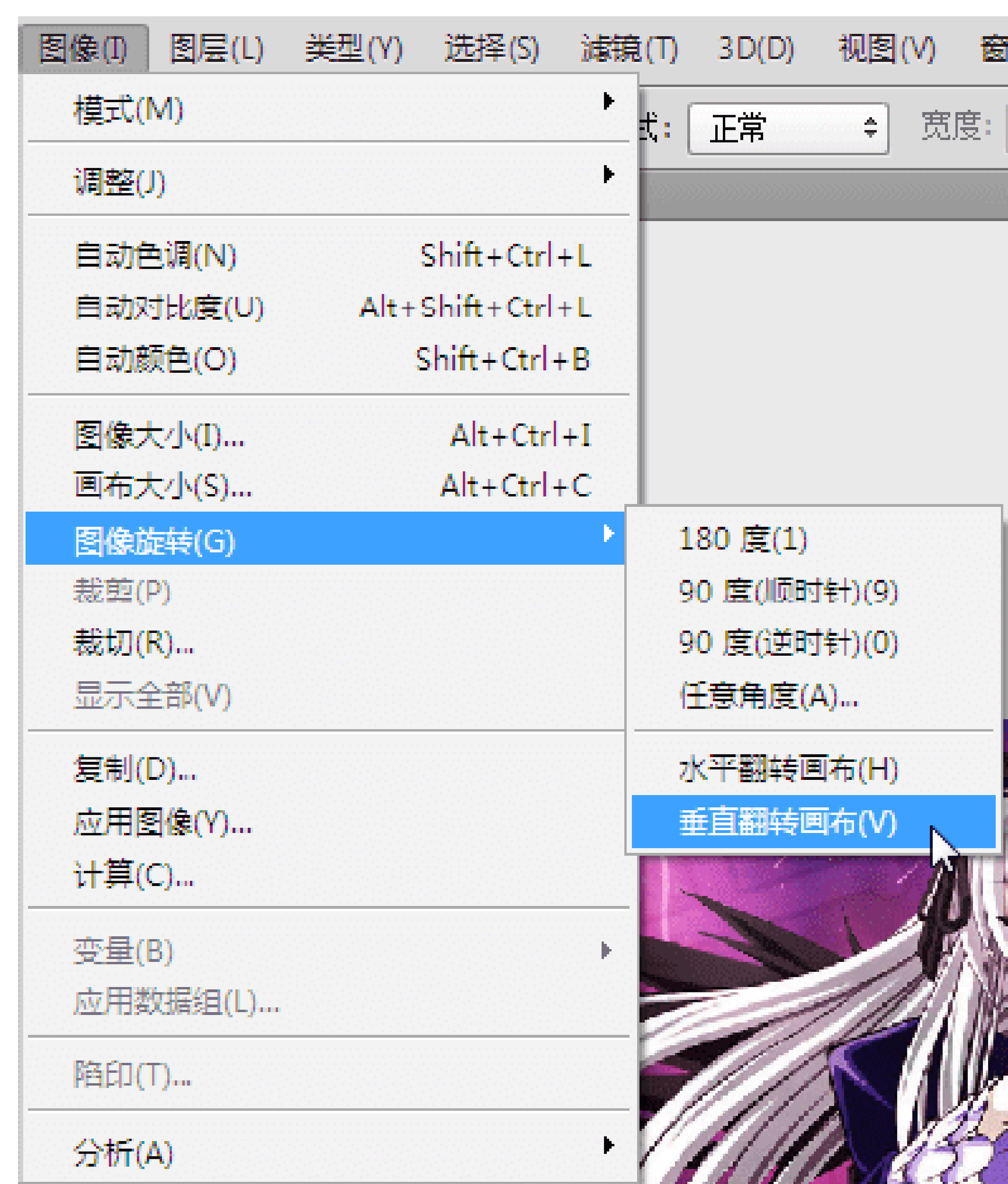
11.2.3 实战——垂直翻转图像素材

当漫画素材图像出现颠倒状态的，用户可以使用 Photoshop 对漫画图像素材进行垂直翻转操作。

步骤 01 按快捷键 Ctrl+O，打开一幅漫画素材。



步骤 02 在菜单栏中选择“图像”|“图像旋转”|“垂直翻转画布”命令。



步骤 03 执行上述操作后，即可垂直翻转素材图像。



◆ **知识扩展**

在变换图像时，选择“编辑”｜“变换”｜“水平翻转”命令或“垂直翻转”命令，可分别以经过图像中心的垂直线为轴水平翻转或以经过图像中心的水平线为轴垂直翻转图像。

11.3　漫画人物的临摹

在学习绘画的时候，每个人都是从临摹开始的，只有从临摹中获得技巧与灵感，才能更好地创作出自己的作品。

11.3.1　实战——绘制前期设置

用数码软件绘制漫画时，首先要新建文件，操作如下。

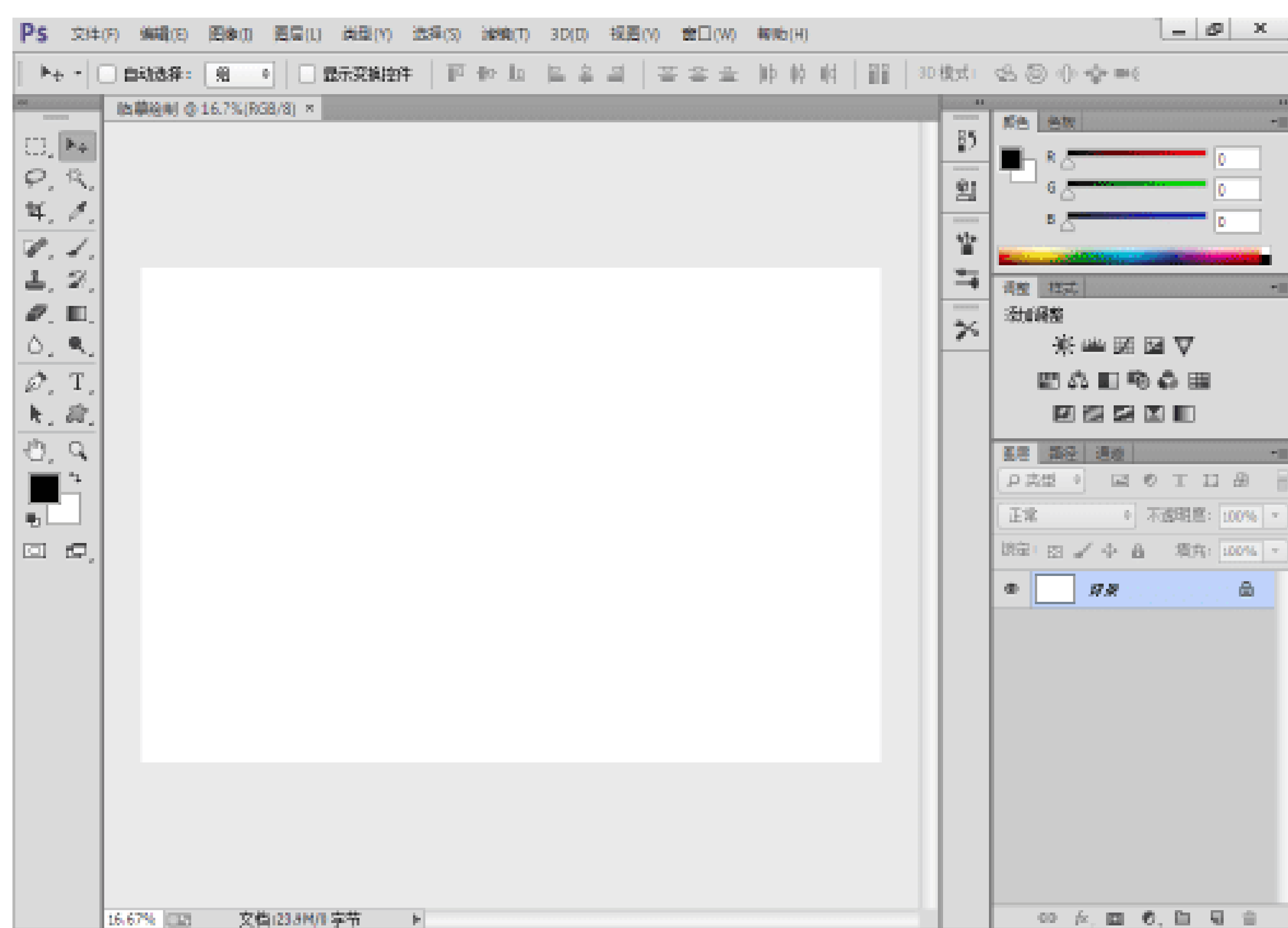
步骤 01　打开 Photoshop 软件，在菜单栏中选择“文件”｜“新建”命令。

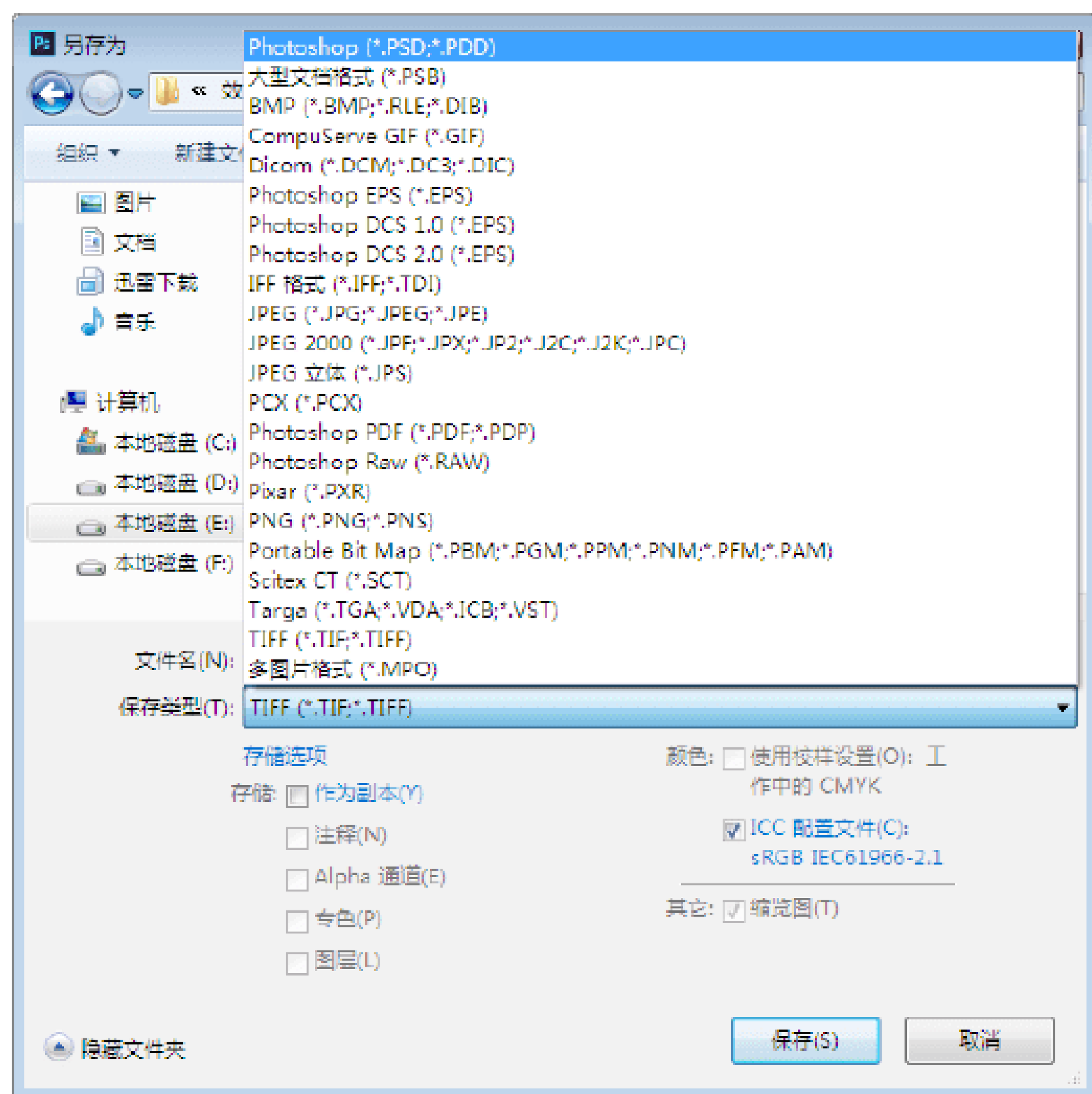


步骤 02　在弹出的“新建”对话框“名称”文本框中输入名称，在“宽度”和“高度”以及“分辨率”文本框中输入相应参数。



步骤 03　单击“确定”按钮，即可新建一个空白画布。

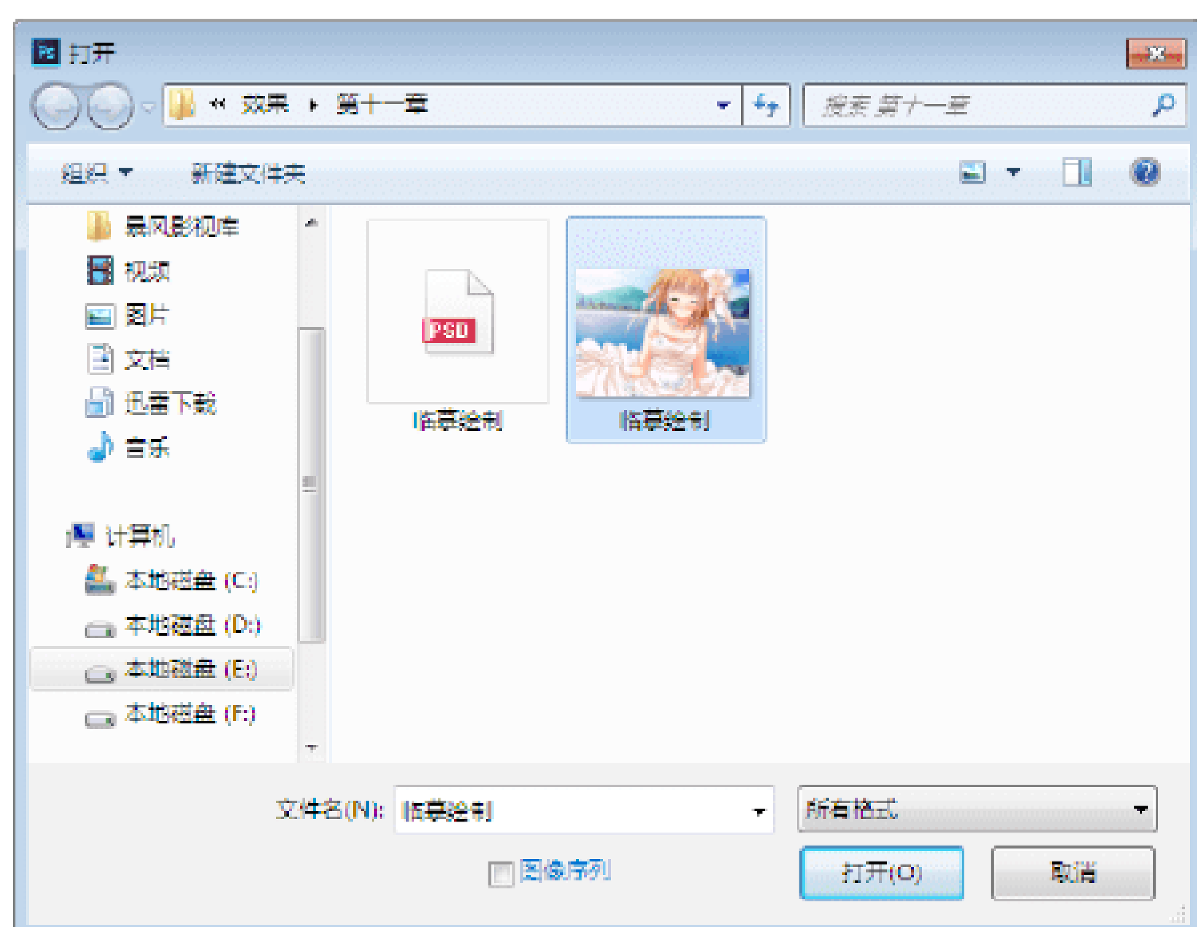




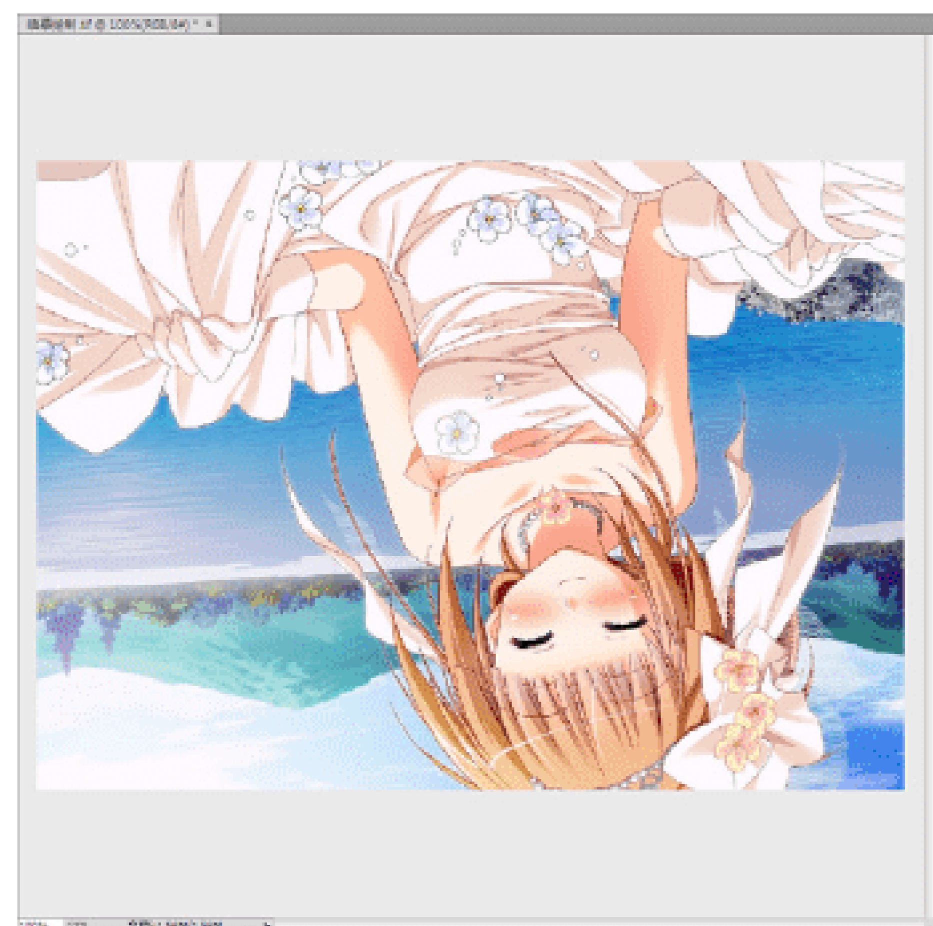
步骤 04　按快捷键 Ctrl+S 或者在菜单栏中选择“文件”|“储存为”命令，打开“另存为”对话框，在“保存类型”下拉列表中选择 Photoshop(*.PSD; *.PDD)选项，单击“保存”按钮保存文件。

11.3.2　实战——设置临摹素材

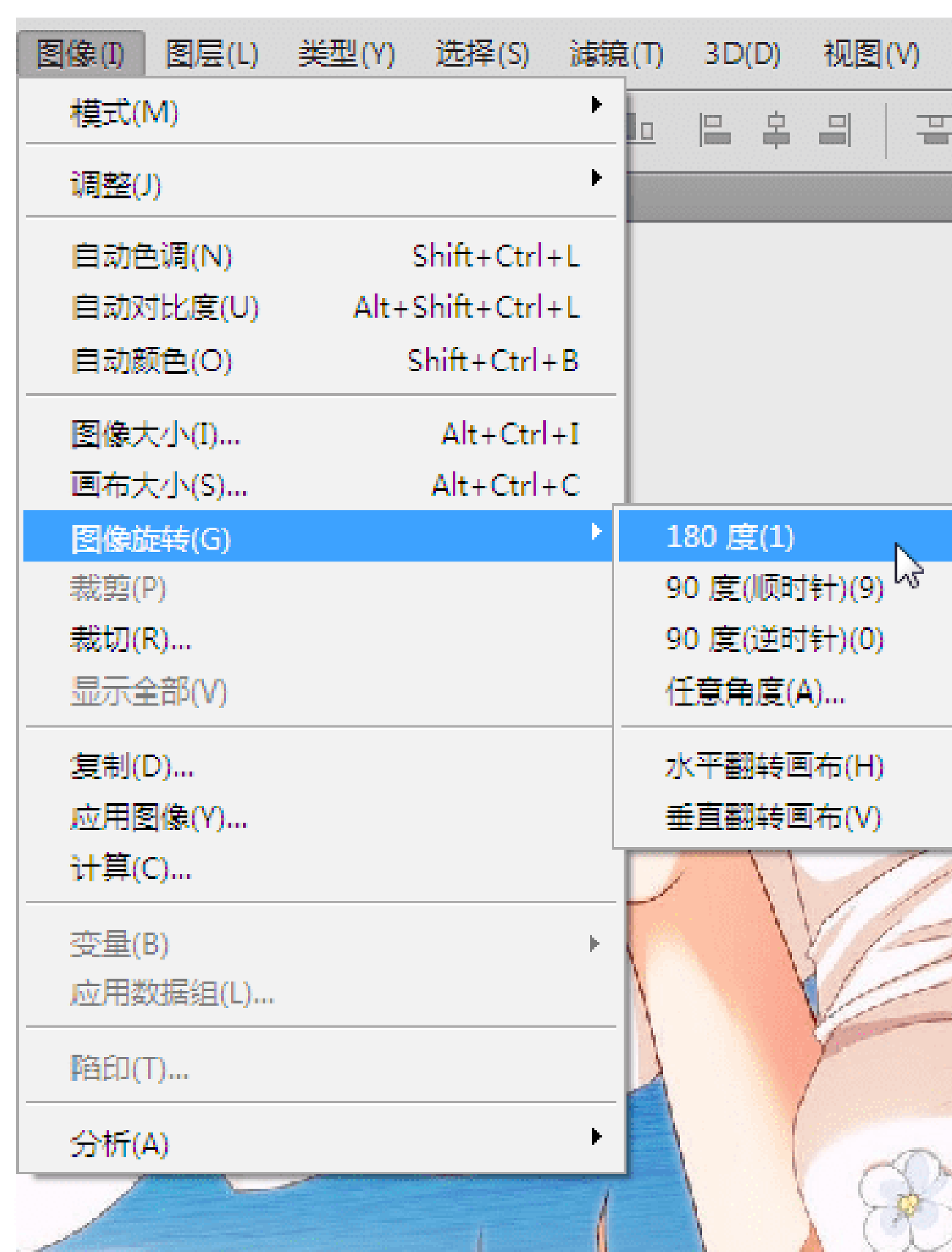
步骤 01　在菜单栏中选择“文件”|“打开”命令，弹出“打开”对话框，选择素材图像。



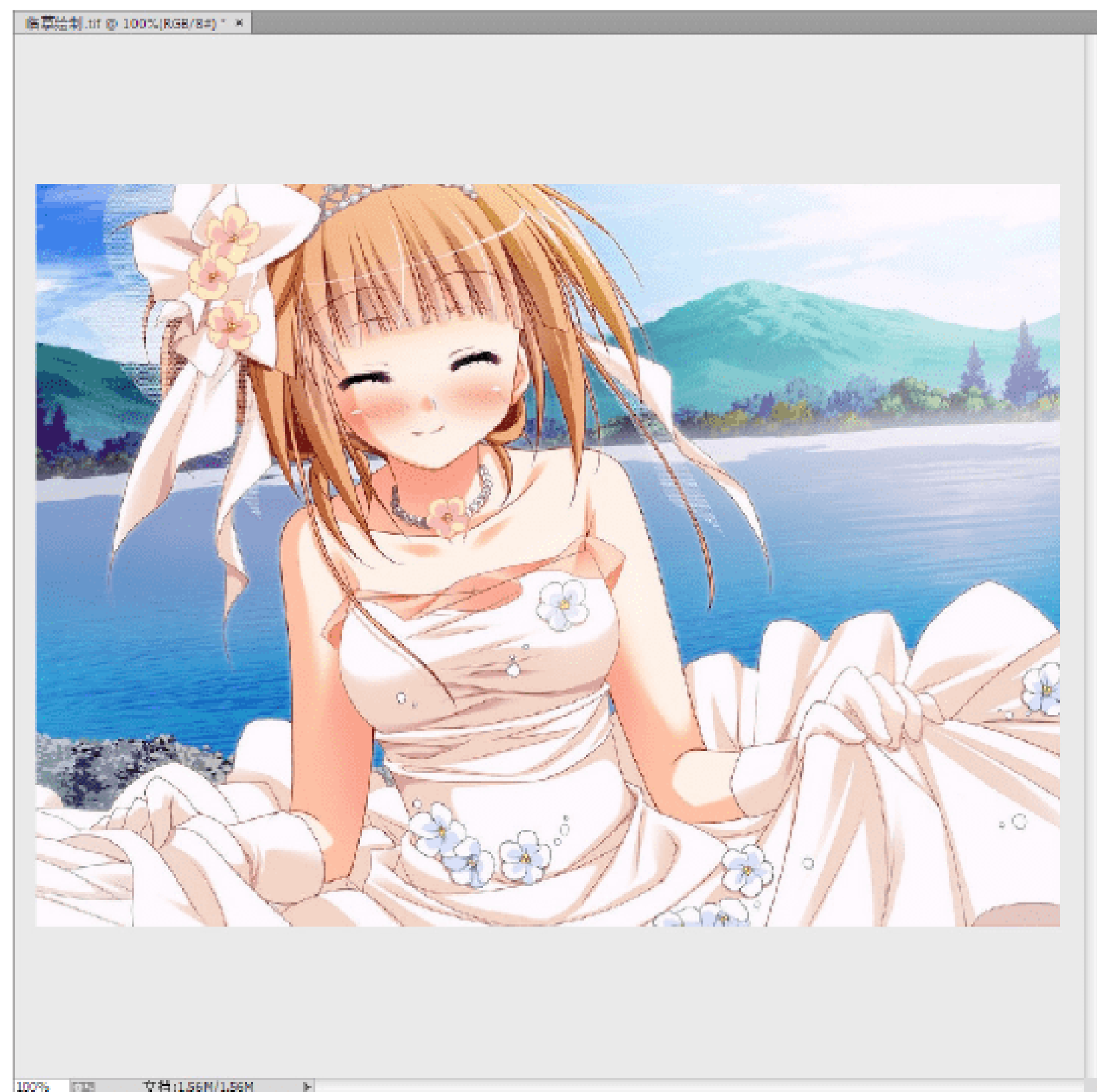
步骤 02　单击“打开”按钮，即可在Photoshop 中打开漫画素材。



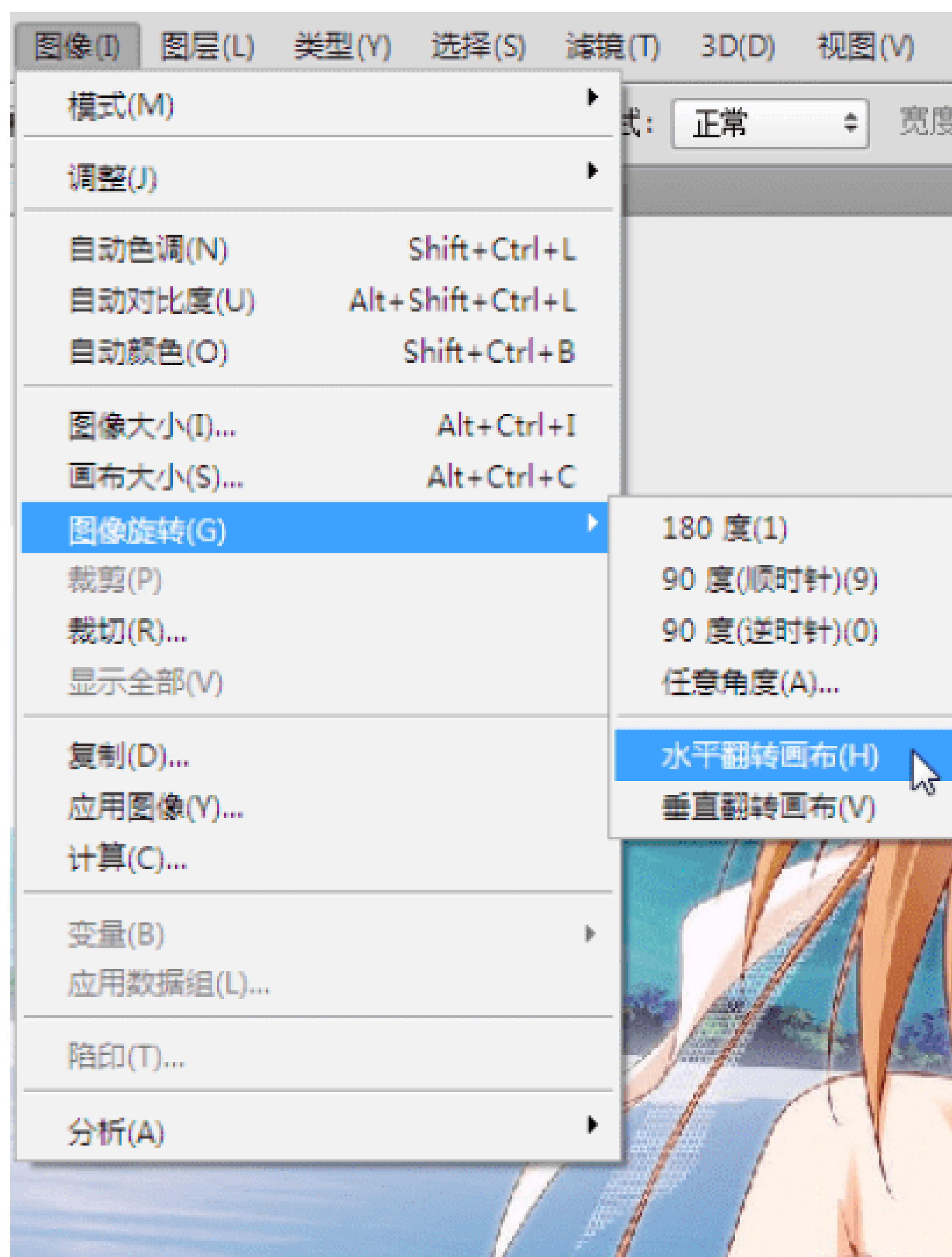
步骤 03　因打开的漫画素材出现了颠倒的现象，这里选择菜单栏中的“图像”|“图像旋转”|“180 度”命令。



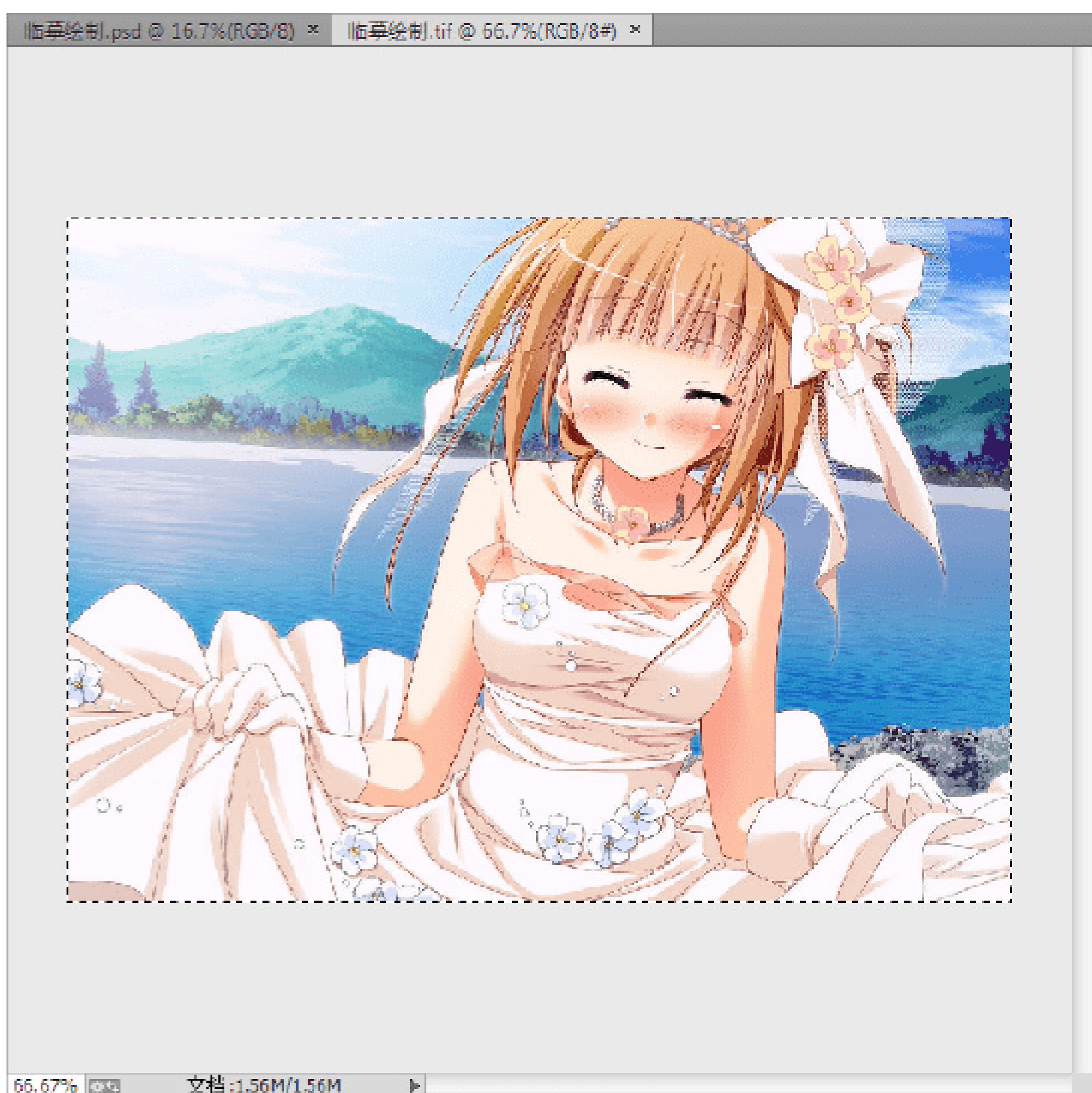
步骤 04 执行上述操作后，即可将图像旋转。



步骤 05 选择“图像”|“图像旋转”|“水平翻转画布”命令，将旋转后的漫画素材再次进行翻转，使绘画时更加顺手。



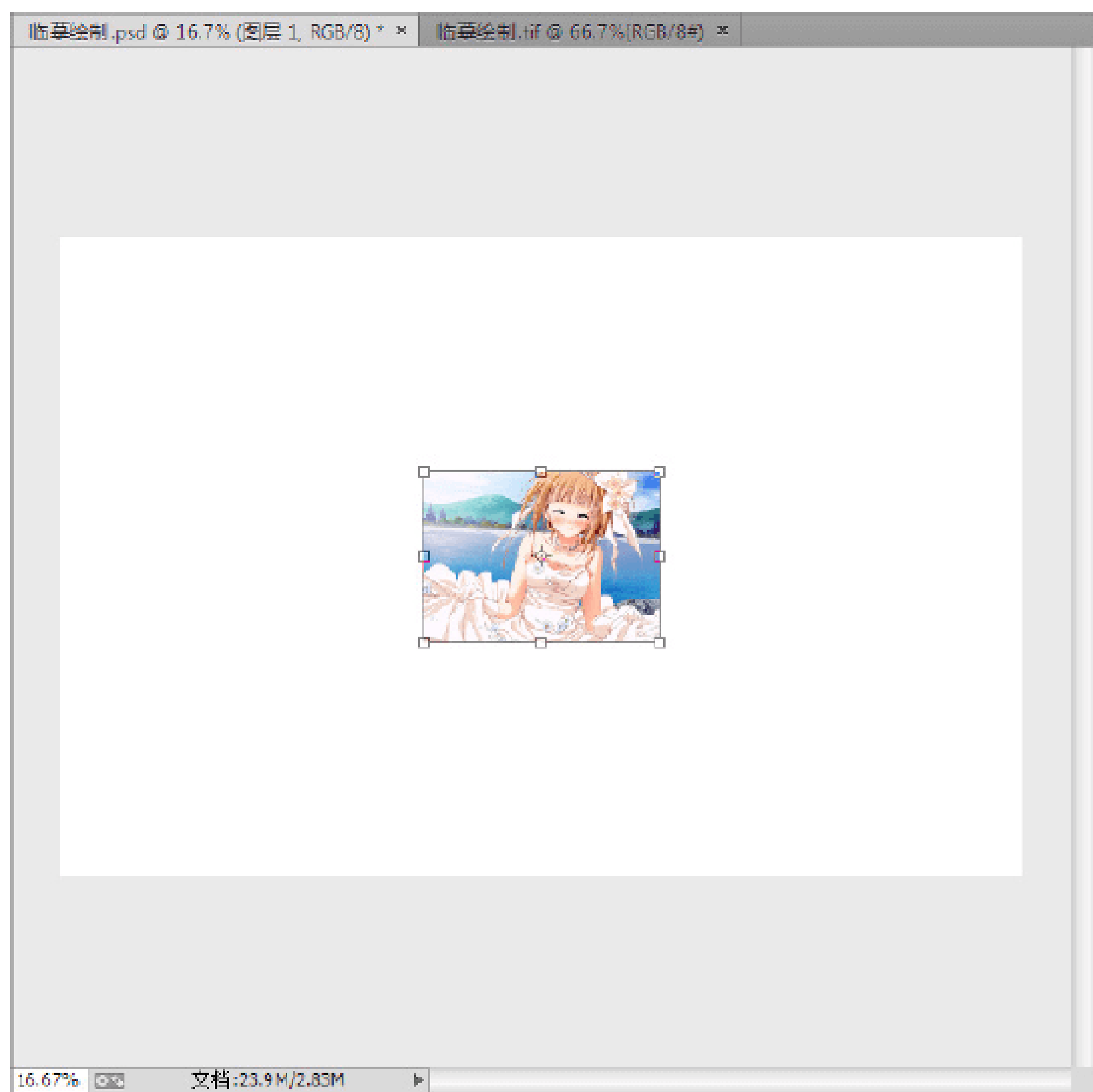
步骤 06 在漫画素材图像的窗口中，单击工具栏中的“矩形选框工具”按钮，在画布左上角按住鼠标左键框选漫画素材图像，按快捷键 Ctrl+C 复制选区图像。



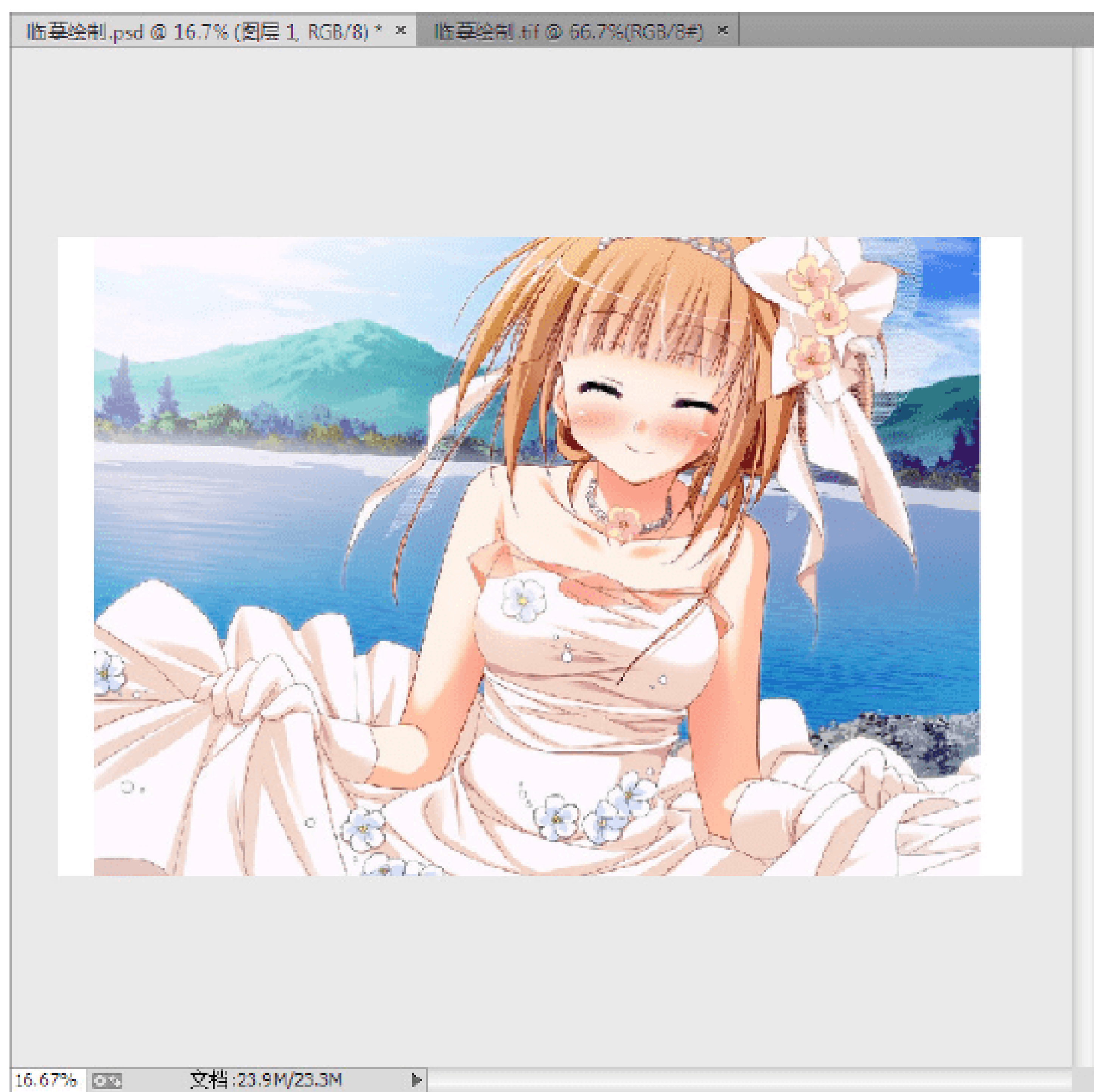
步骤 07 切换到“临摹绘制.psd”窗口，按快捷键 Ctrl+V，即可将粘贴图像。



步骤 08 执行上述操作后，图像的大小可能不符合要求，可以在菜单栏中选择“编辑”|“自由变换”命令后调整图像，或者使用快捷键 Ctrl+T 放大图像，注意应按住 Shift 键让其等量缩放。



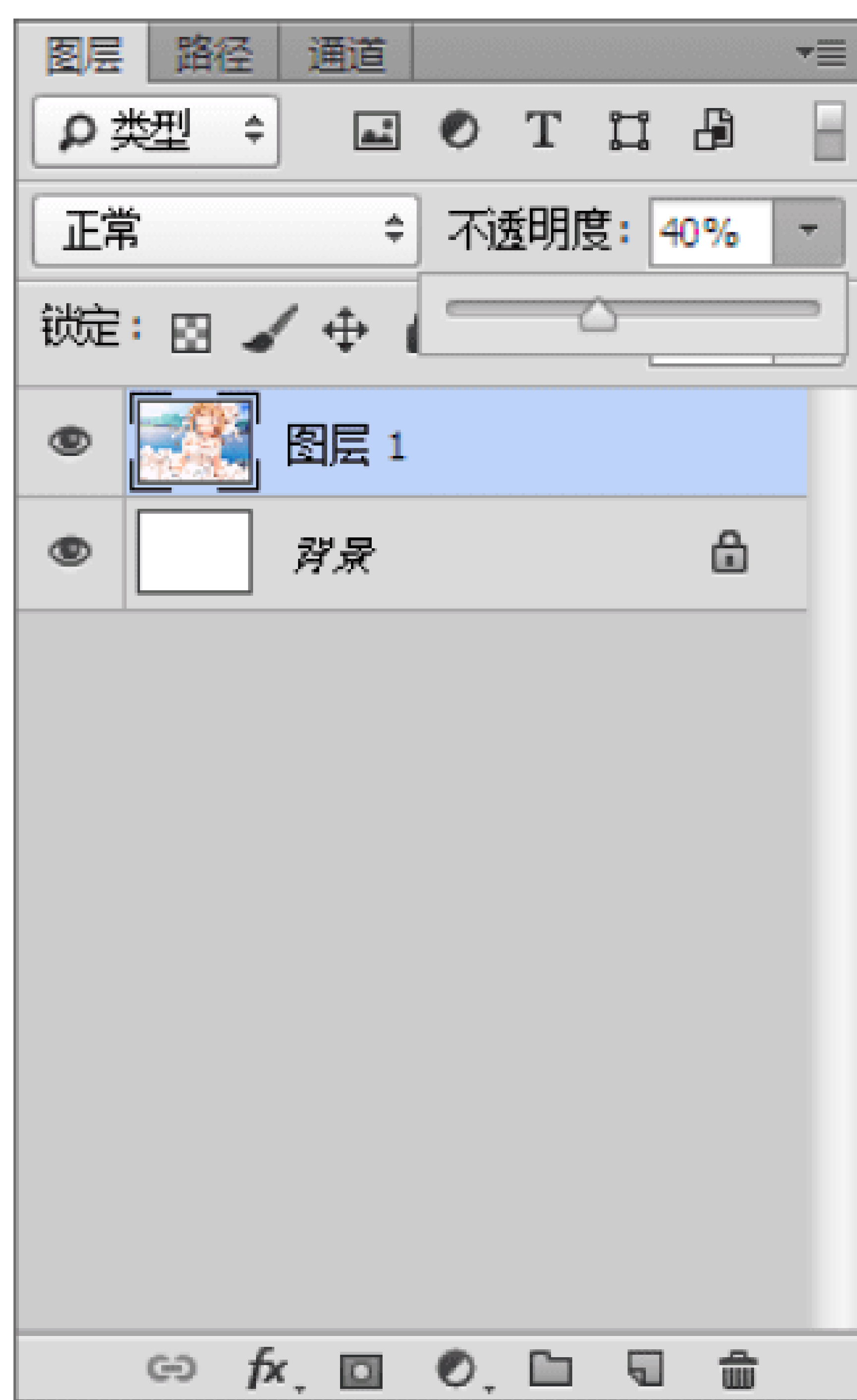
步骤 09 调整图像后，按 Enter 键确认，即完成放大图像的操作。



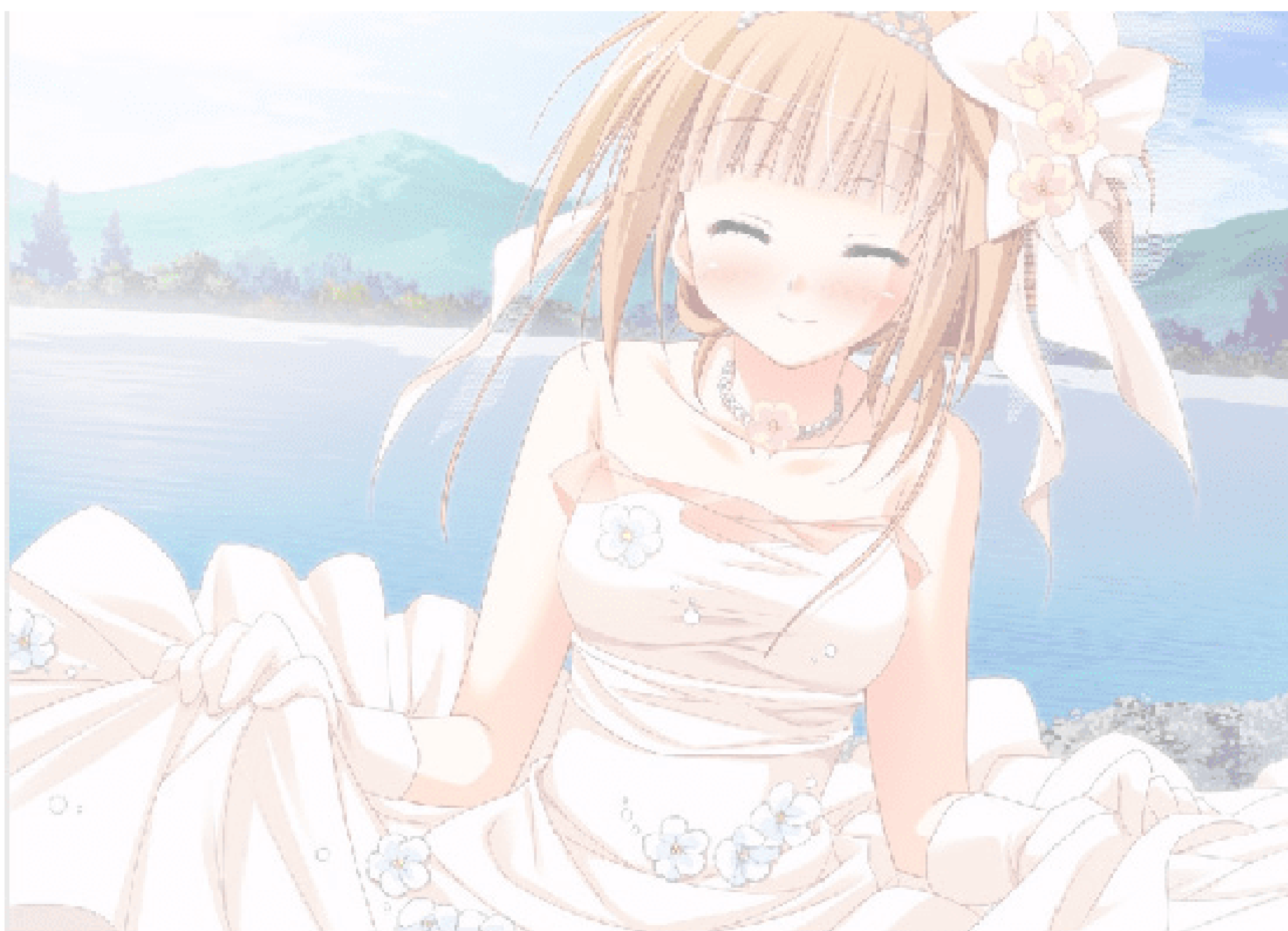
步骤 10 执行上述操作后，若文件画布仍宽于图像，可以在工具栏中单击“裁剪工具”按钮，对画布进行裁剪，最后按 Enter 键即可。



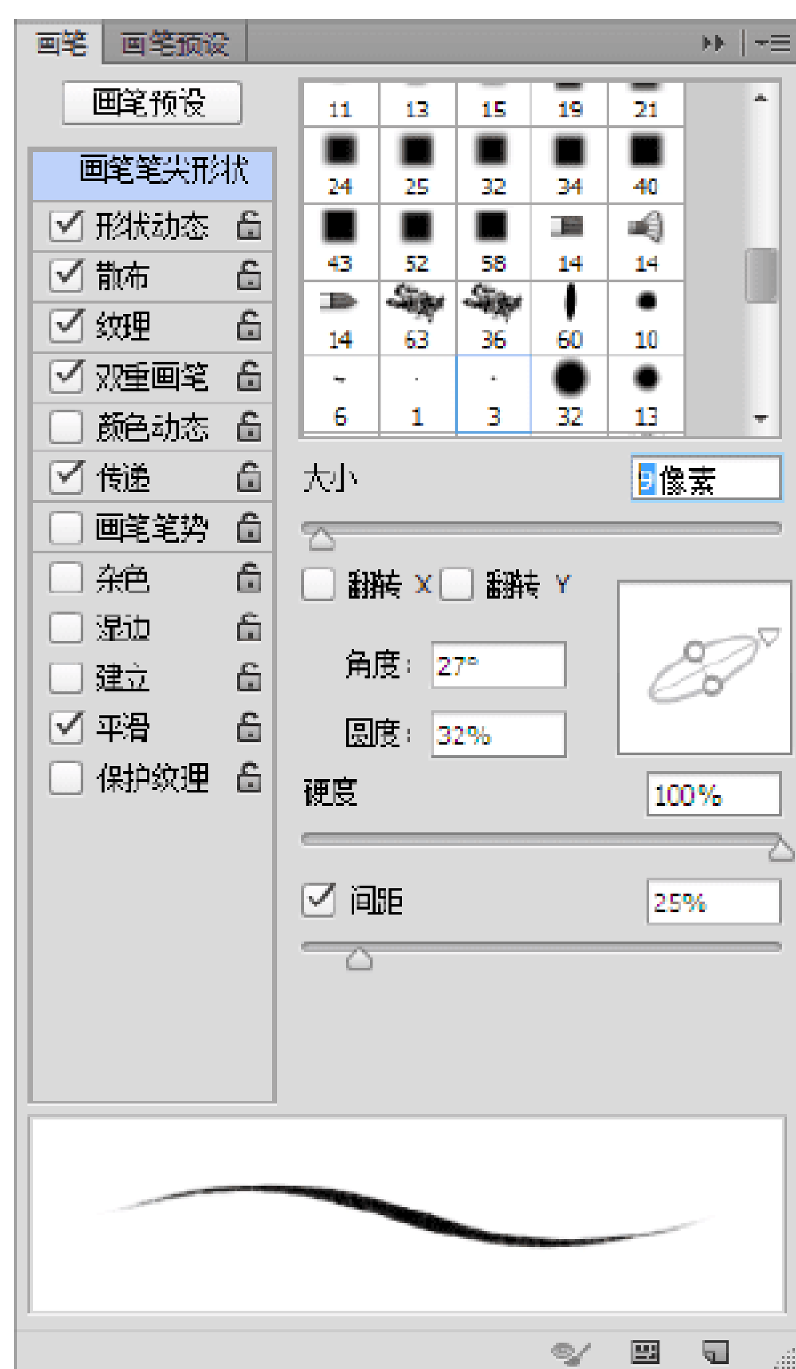
步骤 11 在“图层”面板中，单击“不透明度”右边的下拉三角形按钮，移动滑块，将不透明度调整到 40%。



步骤 12 执行上述操作后，可以降低图片的透明度，使其变得模糊，便于后续绘制临摹。



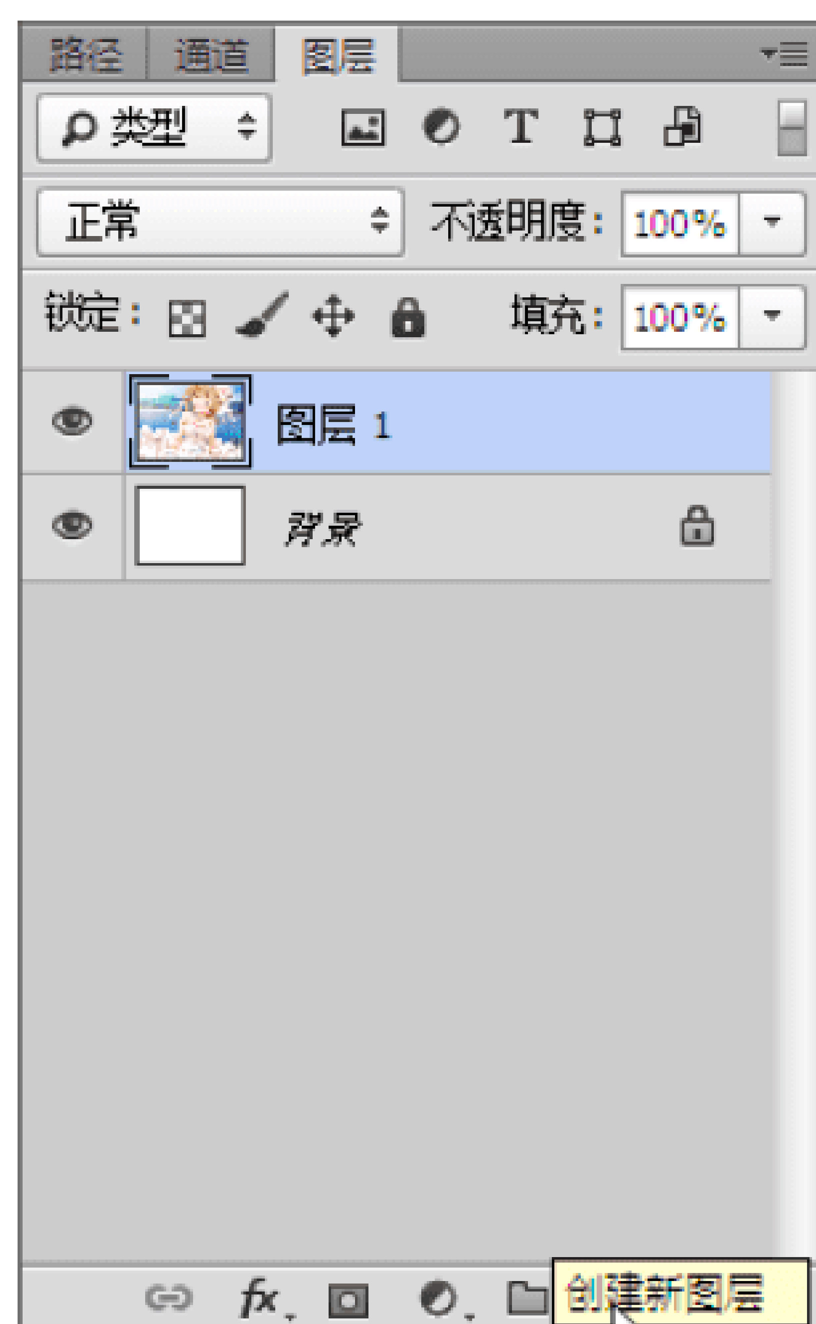
步骤 13 在工具栏中单击“画笔工具”按钮，在“画笔”面板中选择合适的画笔，移动“大小”下方的滑块，调整画笔的大小。



11.3.3 实战——绘制基本草图

草图是设计初始阶段的设计雏形，以线为主，多是思考性质的，一般较潦草，多为记录设计的灵感，不追求效果和准确性。本节是临摹已完成的漫画人物，所以不能太过潦草。

步骤 01 单击“图层”面板中的“新建图层”按钮，或者使用快捷键 Ctrl+Shift+N 新建图层。



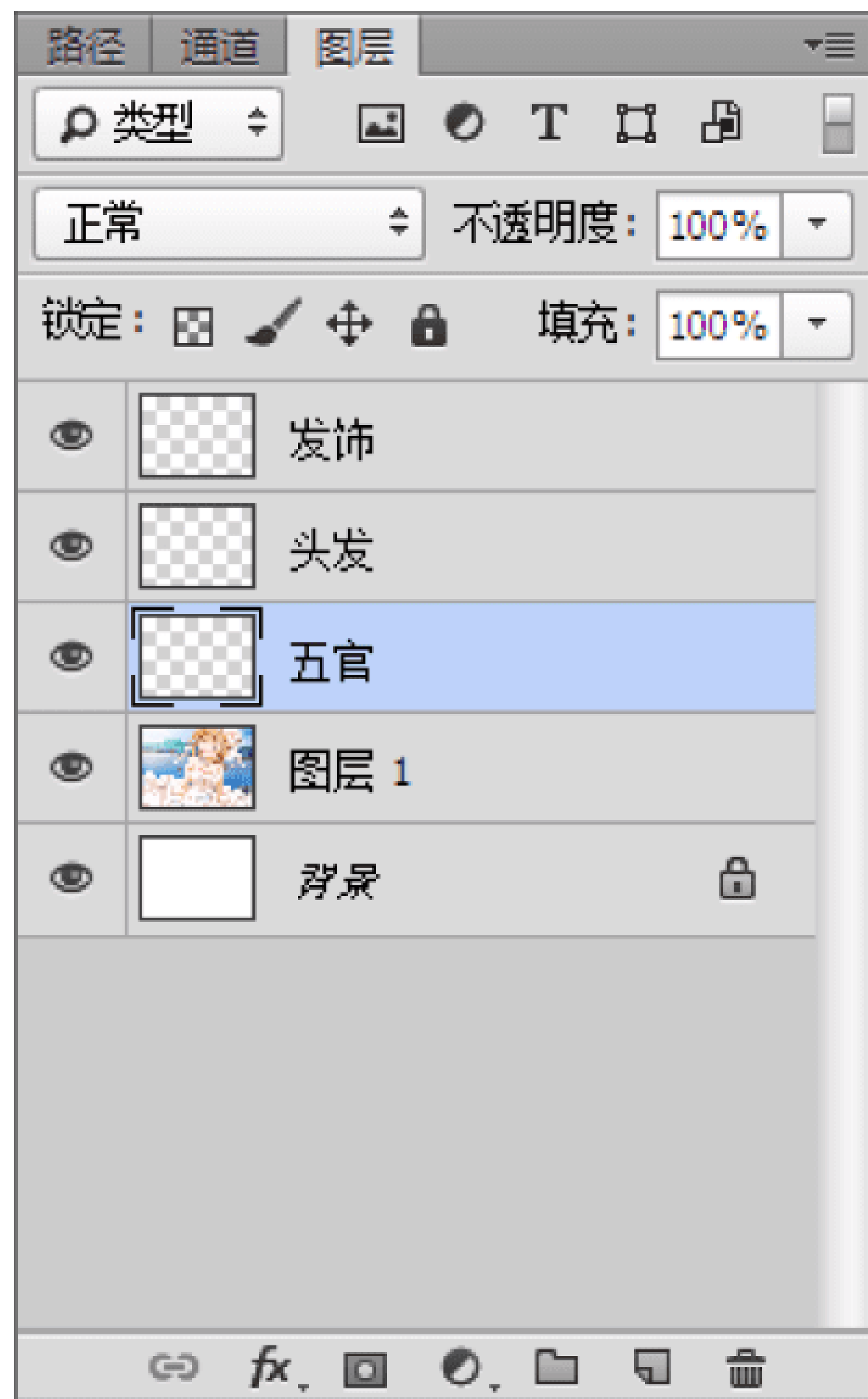
步骤 02 根据图层中的图像，描绘出人物的五官。



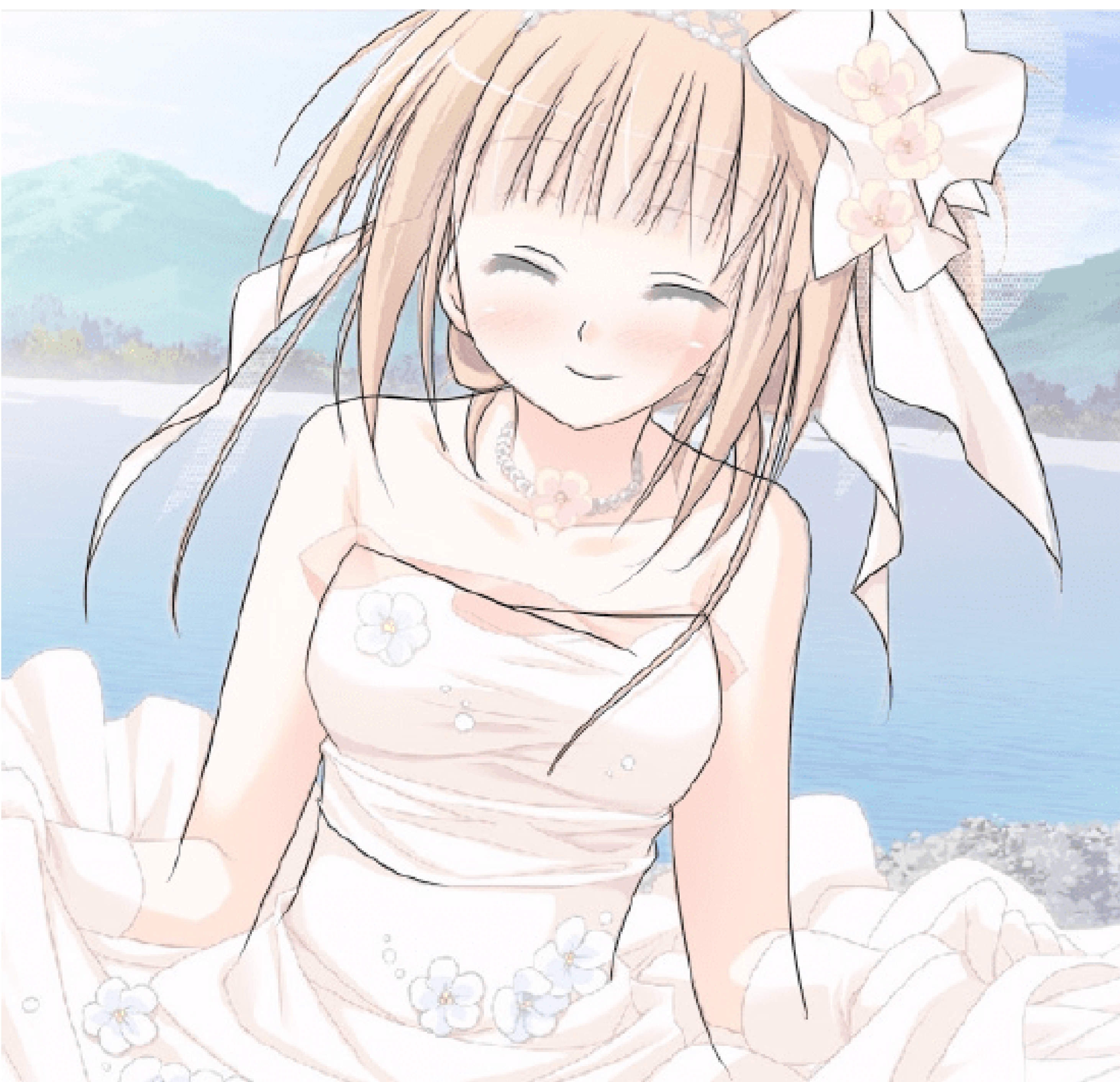
步骤 03 继续绘制出人物的头发以及头上的发饰。



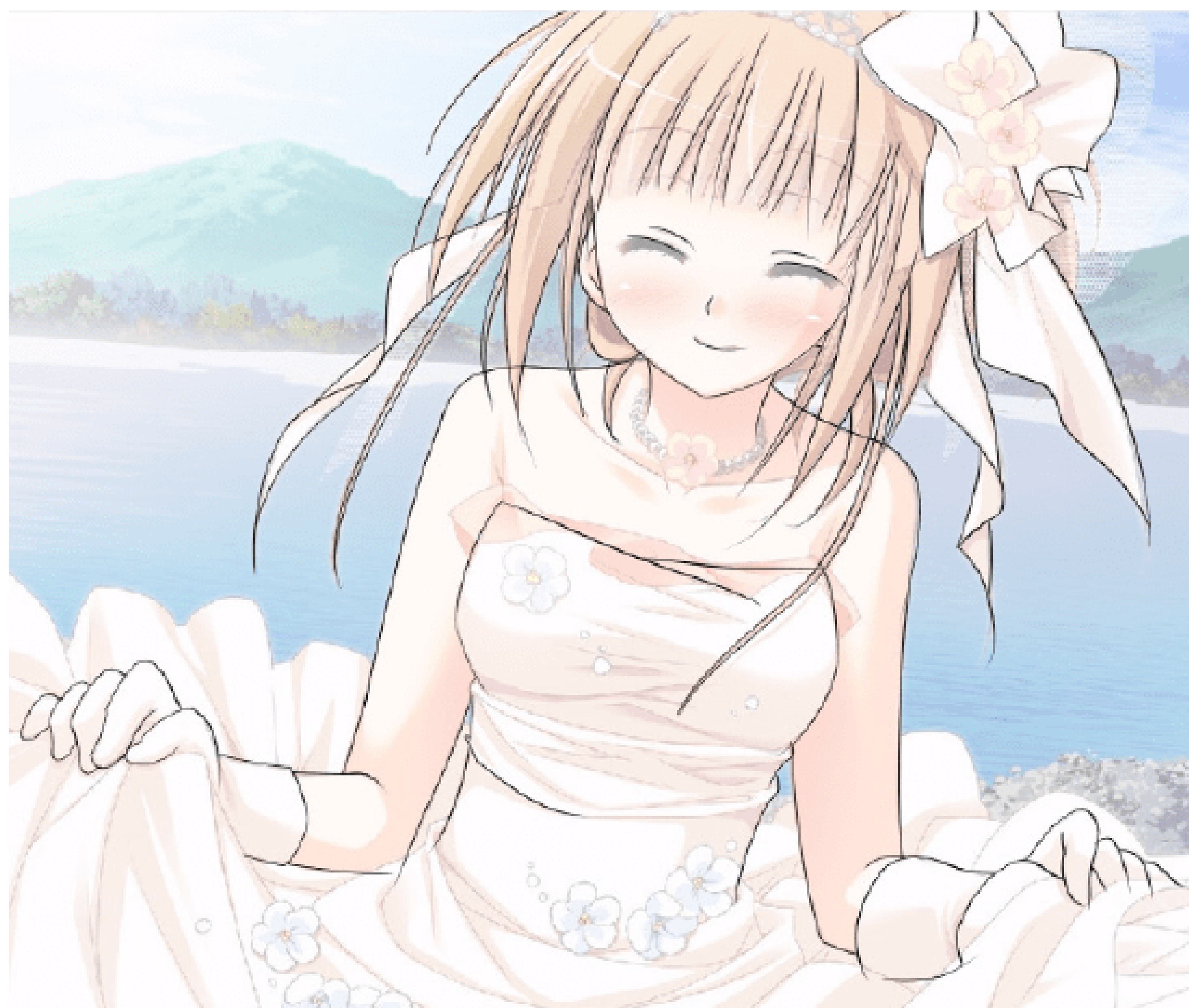
步骤 04 绘制漫画过程中，需要多建几个图层，将图层重新命名，以便于修改。



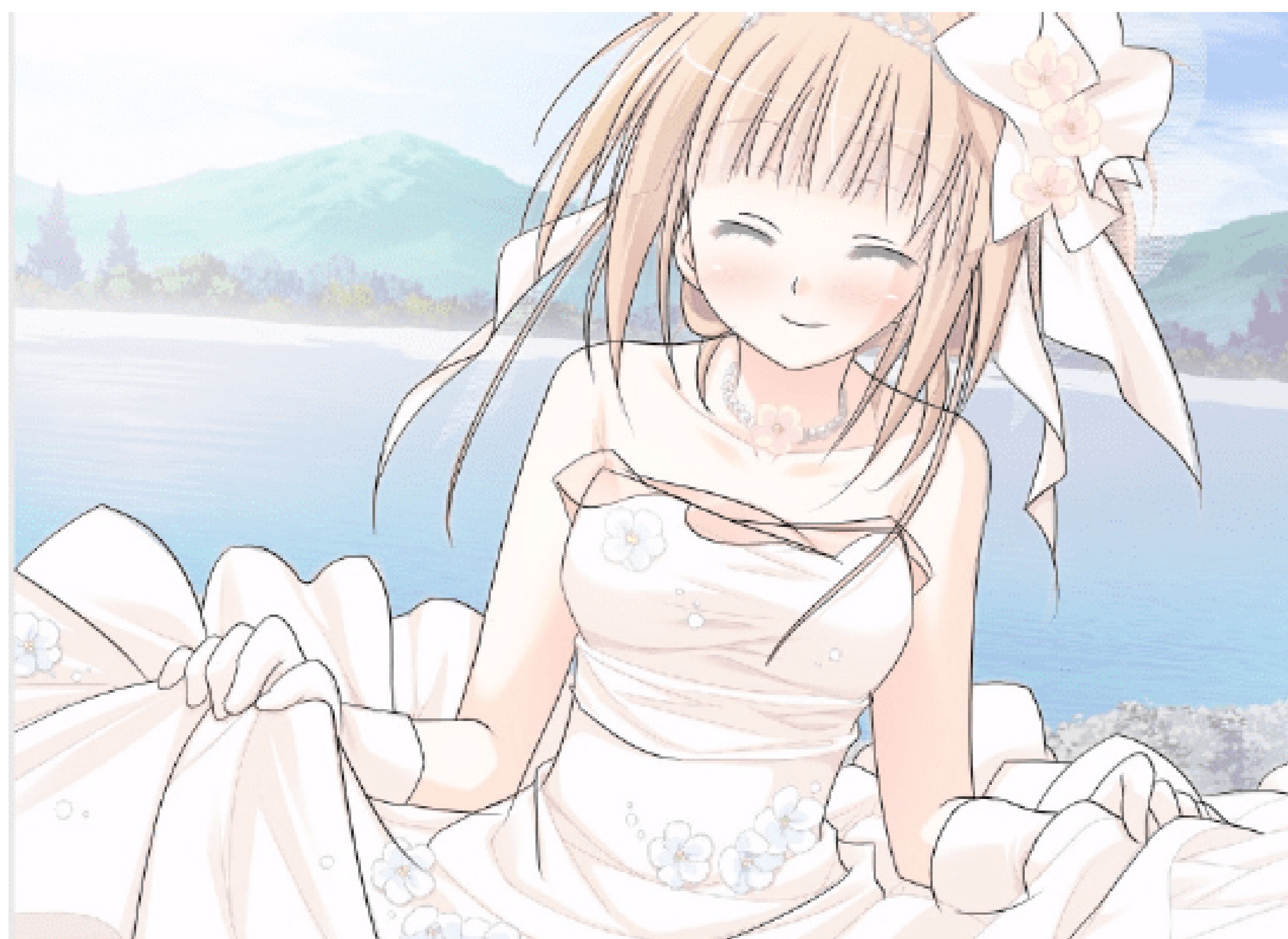
步骤 05 绘制出人物衣服的大致形态，以及人物的手臂。



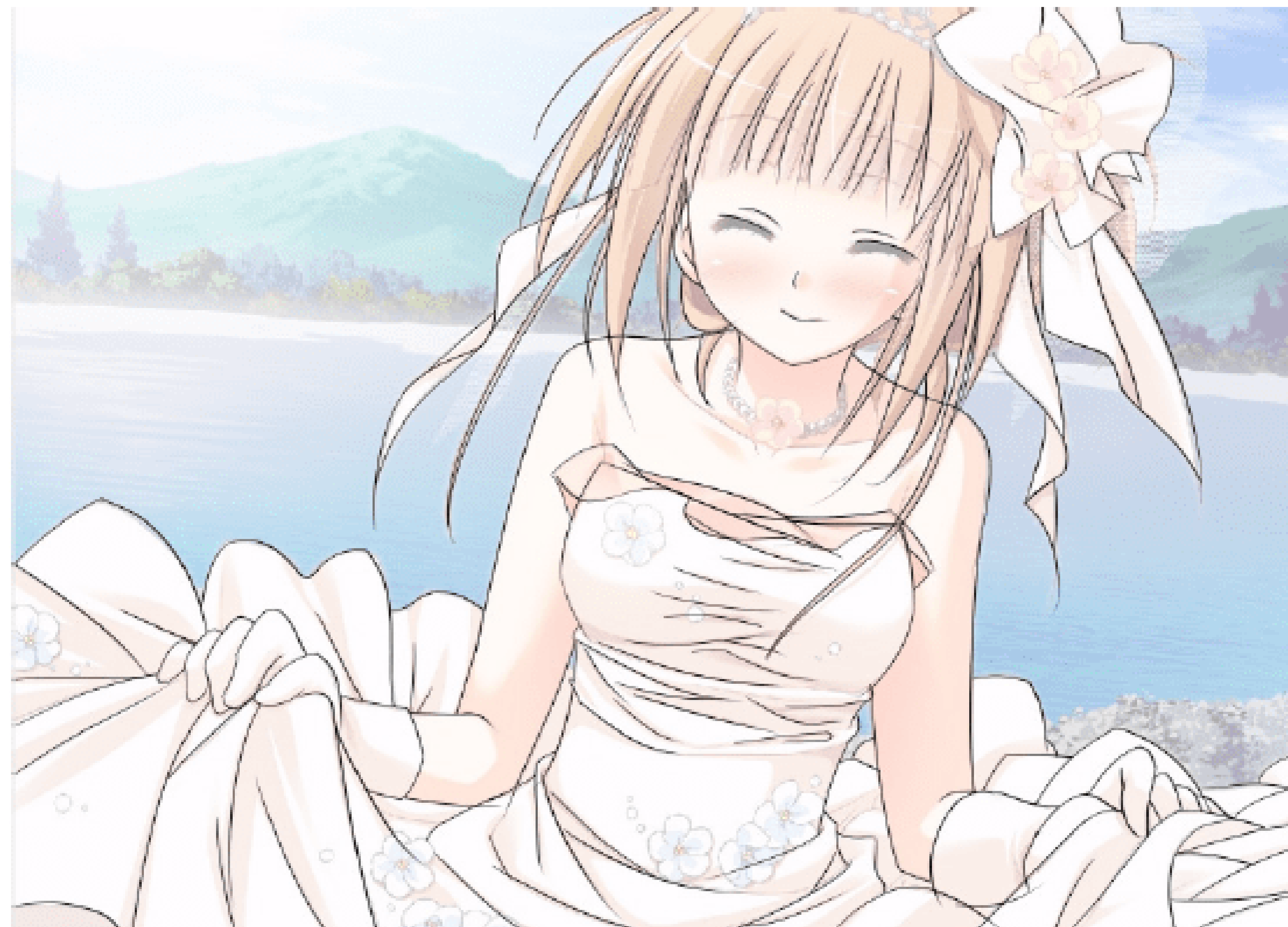
步骤 06 绘制出人物的手套，注意手指提起裙子的动态。



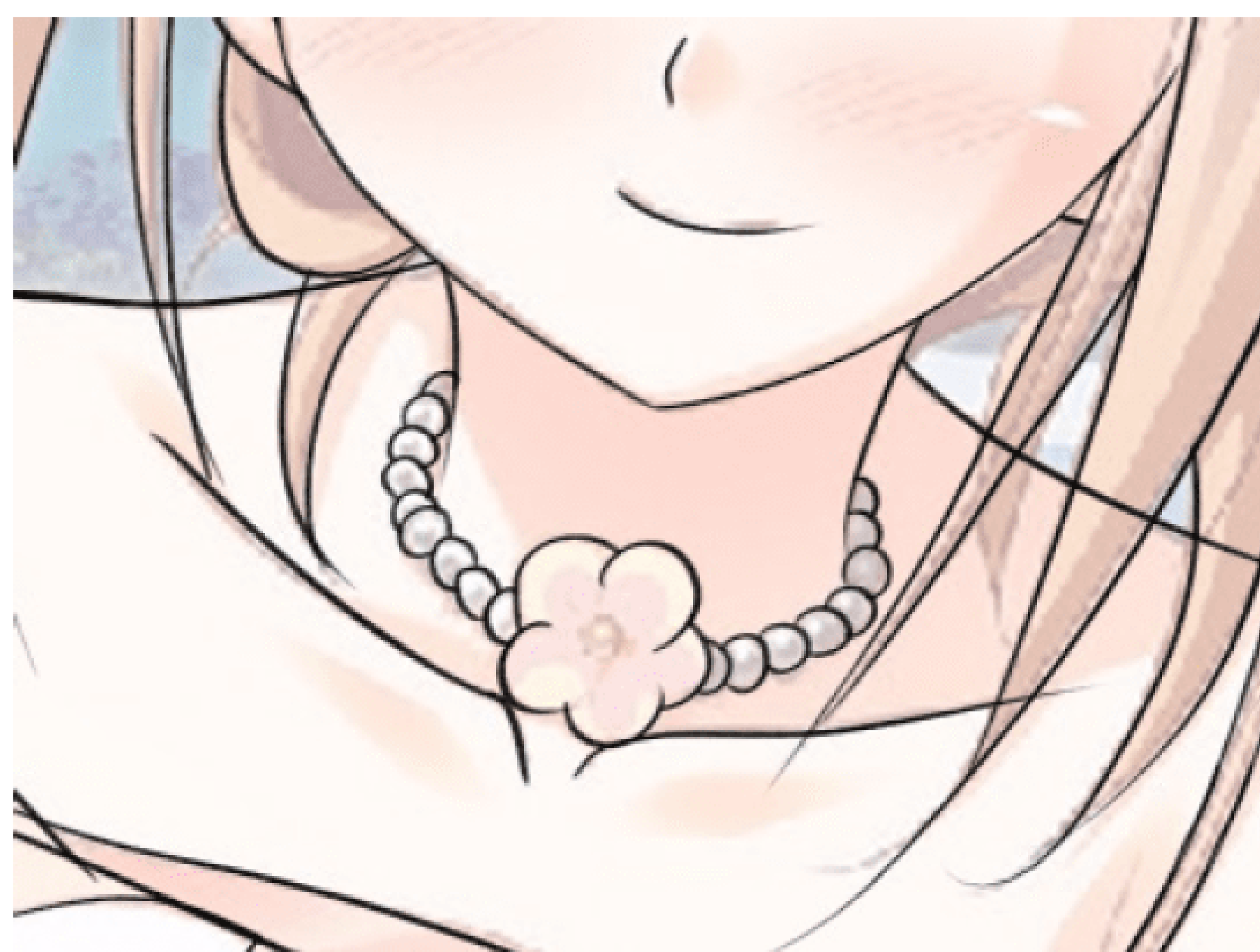
步骤 07　继续绘制出人物宽大飘动的裙摆，为礼服加上装饰的花边。



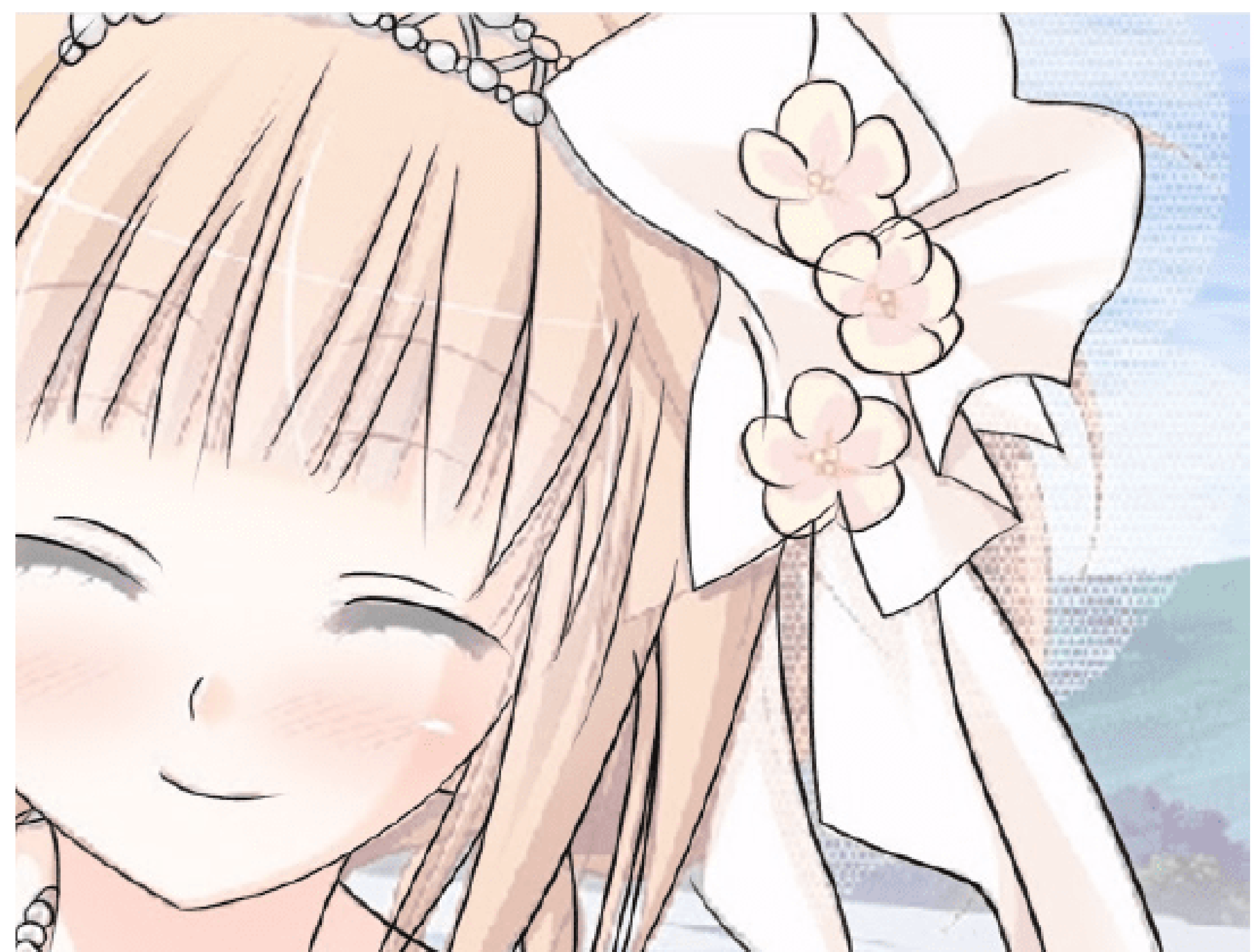
步骤 08　给衣服、发带添加褶皱，使画面更加有层次感。



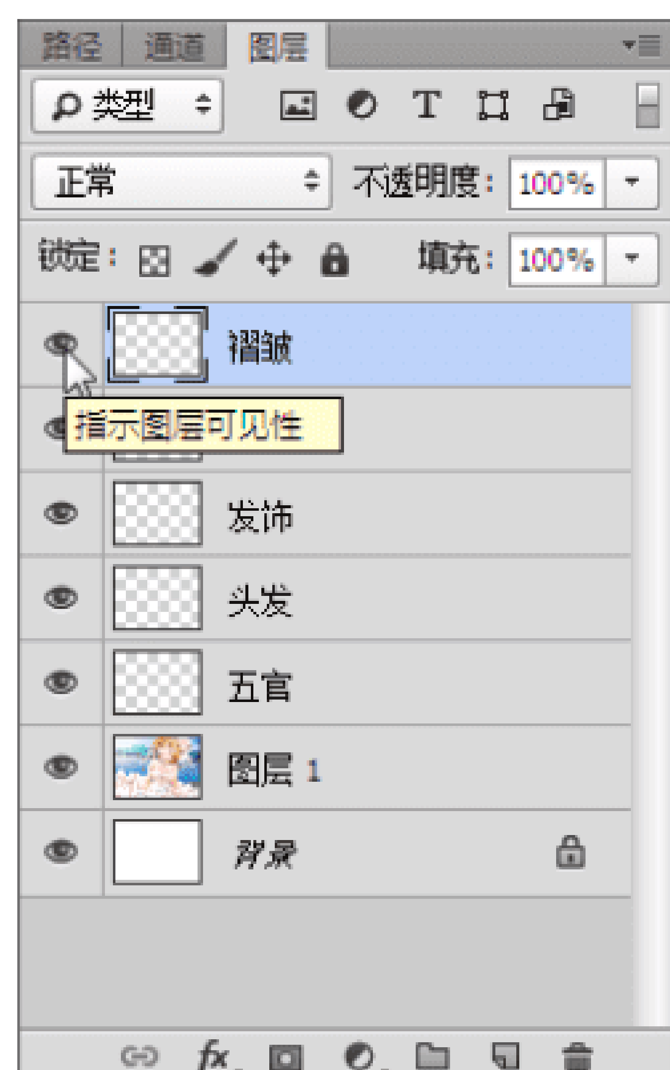
步骤 09　刻画细节，绘制人物的锁骨，添加花朵项链。



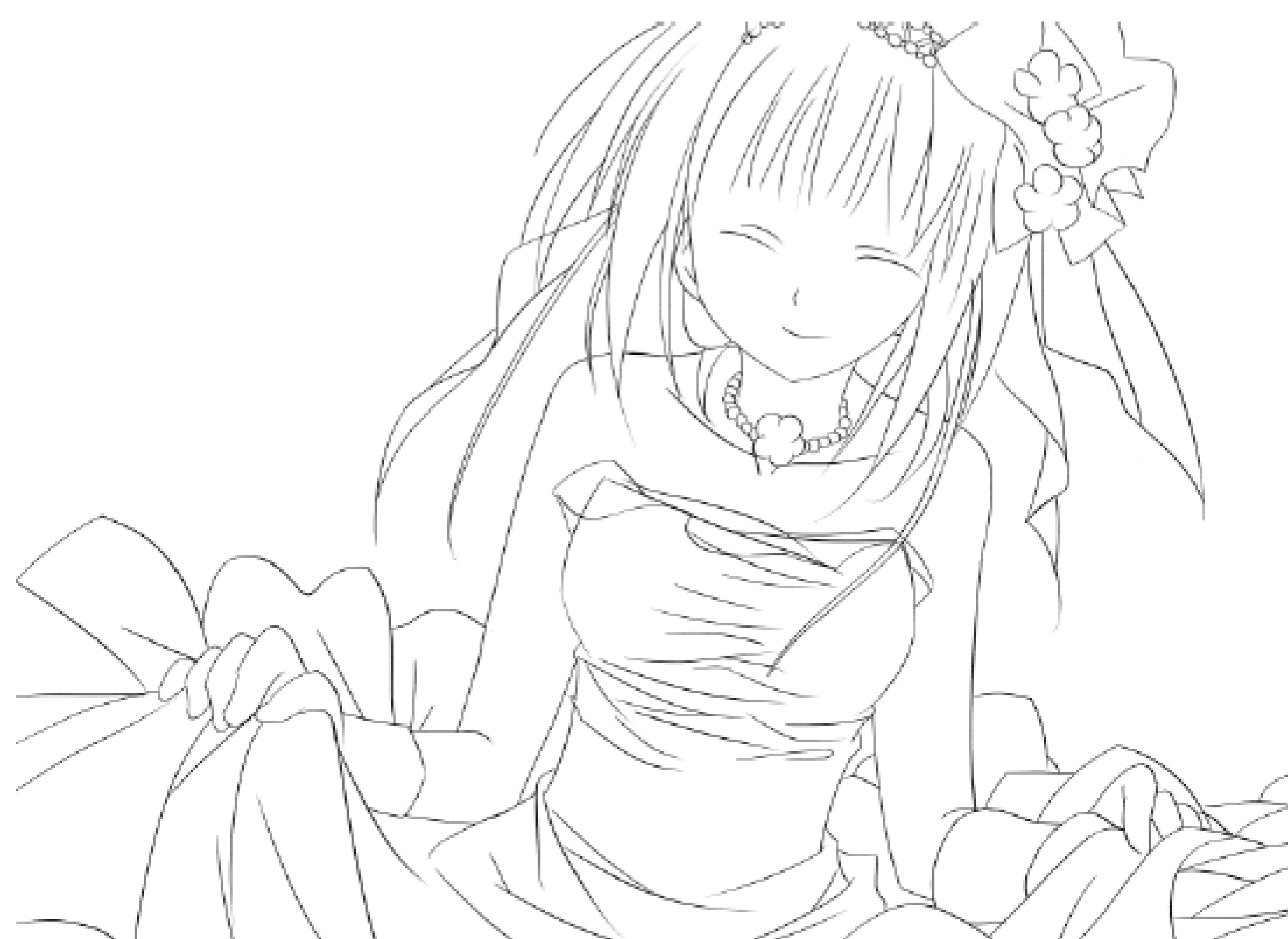
步骤 10　给发带添加褶皱，以及珠子和小花，使其更加精致。



步骤 11　单击“指示图层可见性”按钮，将素材图像所在的图层隐藏。



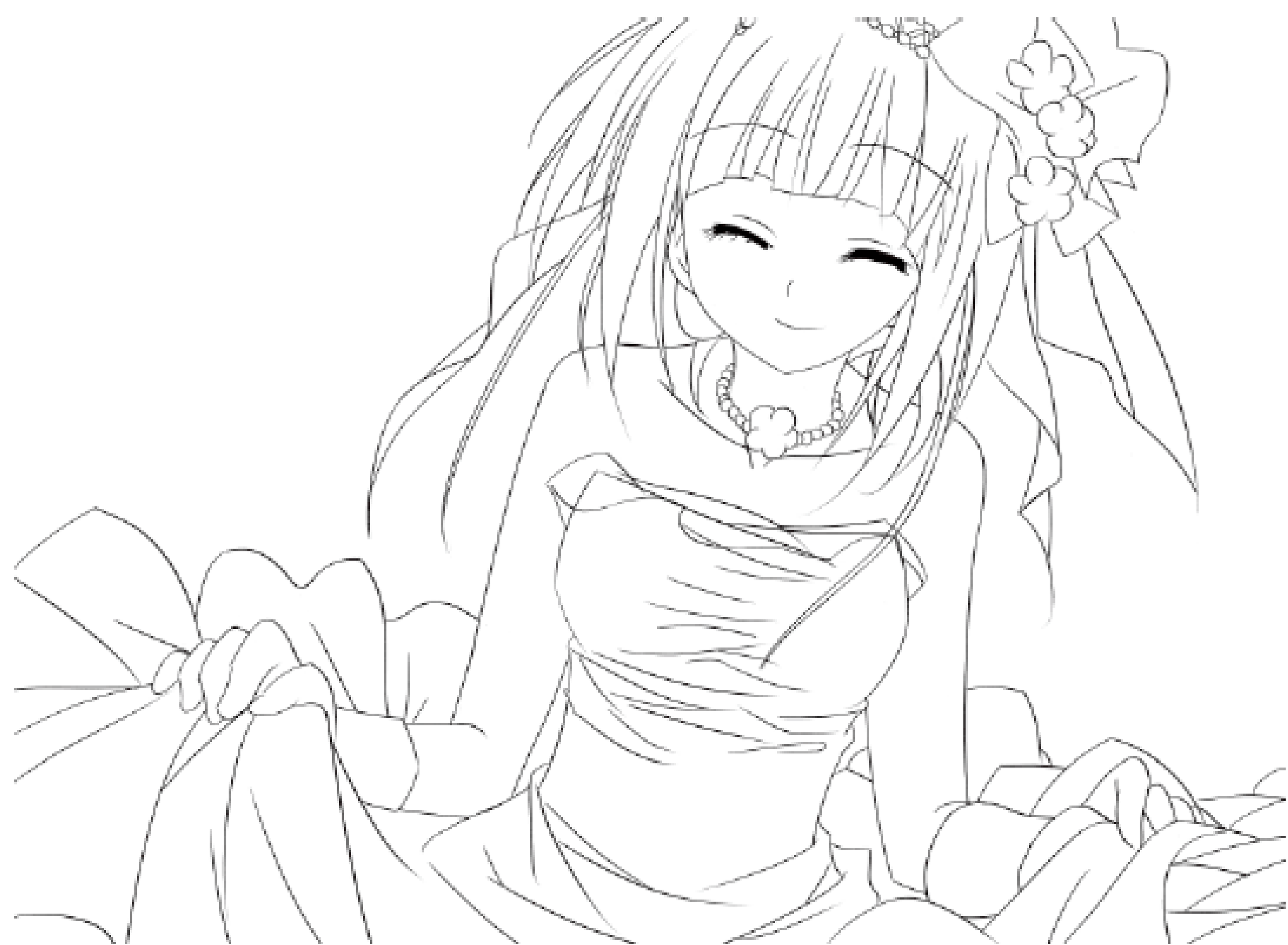
步骤 12　整理线稿，擦除多余的线条。



步骤 13 完善人物的刘海，详细地刻画人物的眼睛，使人物更加有神。

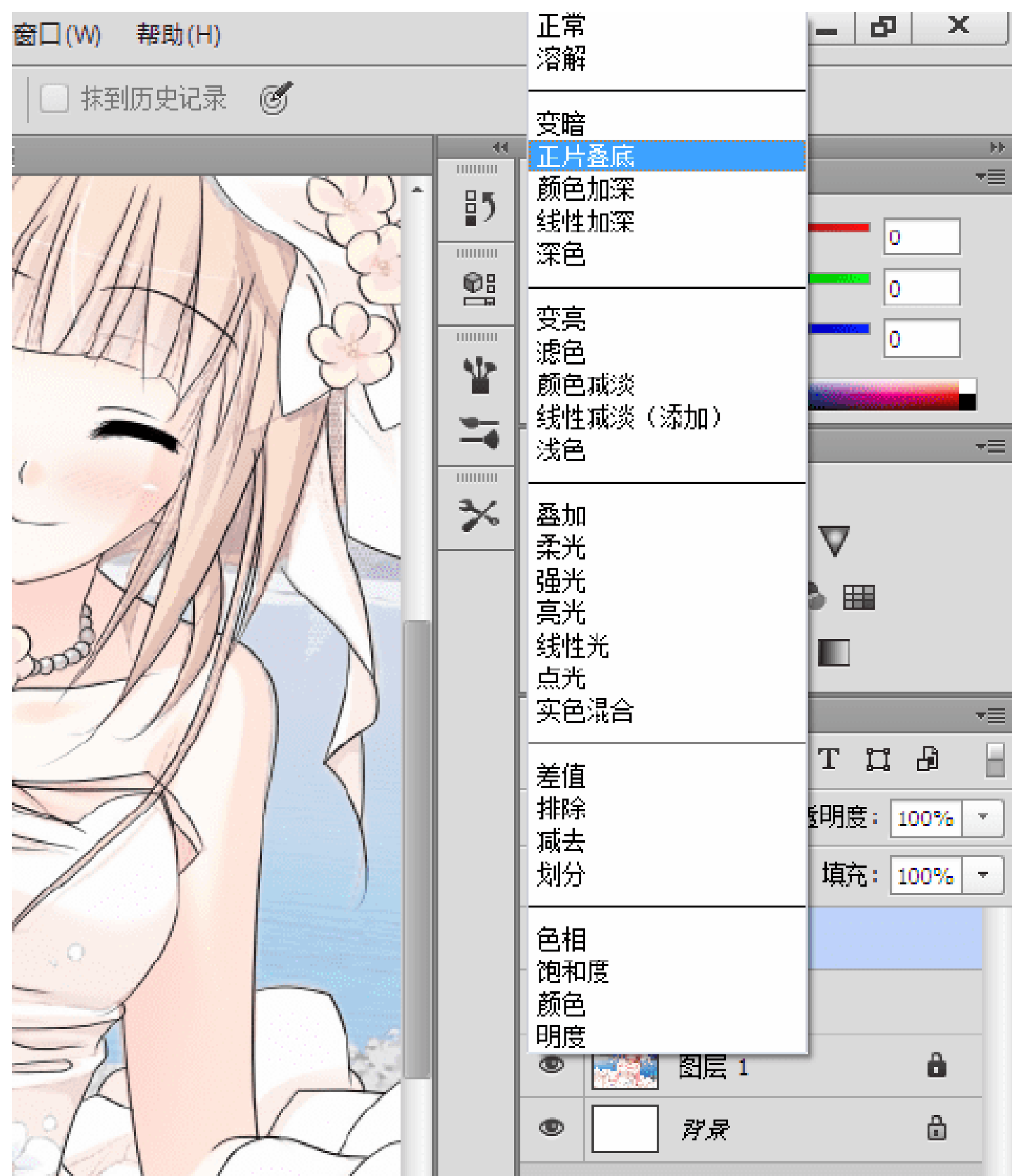


步骤 14 整理画面，草图效果图完成。

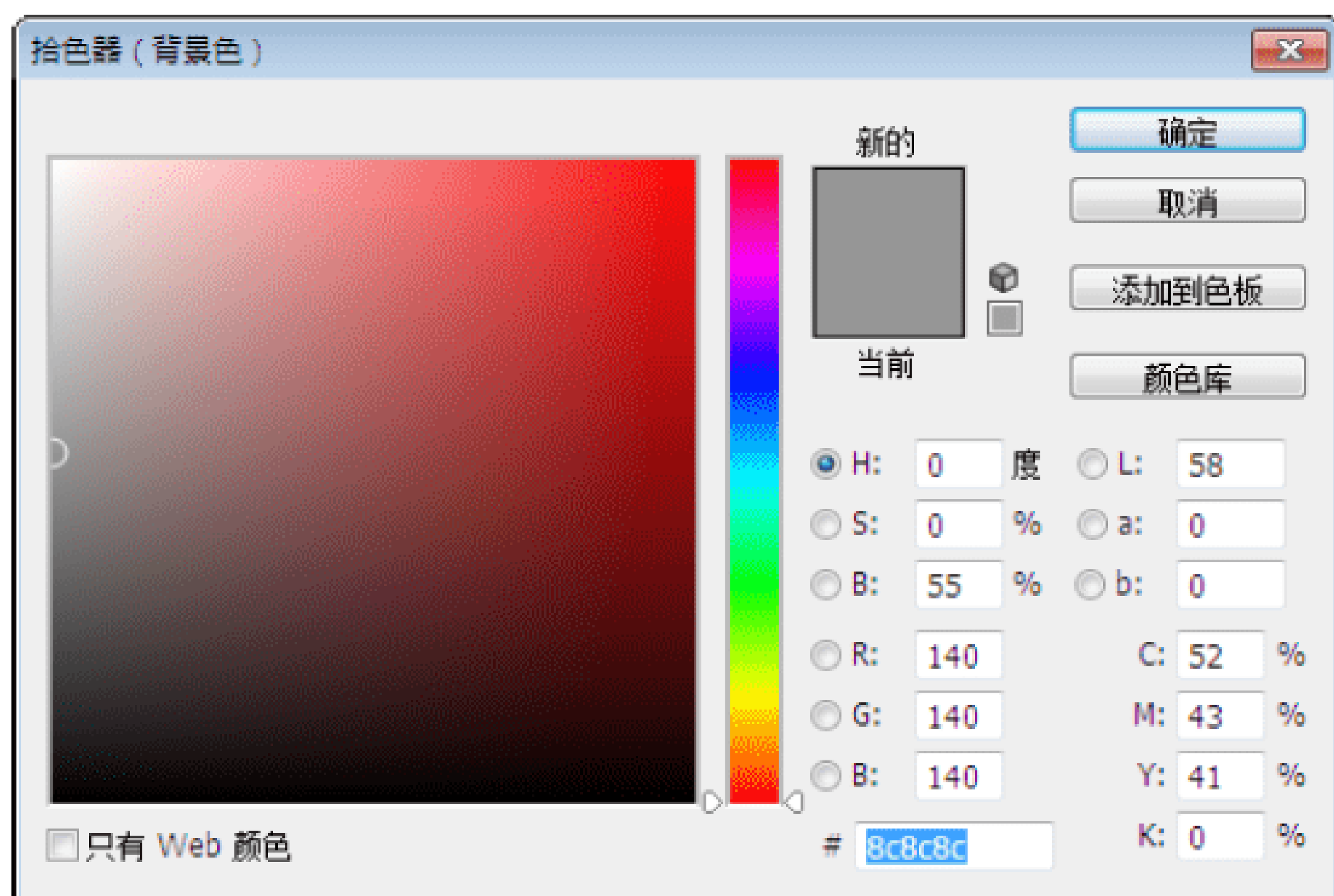


11.3.4 实战——绘制阴影效果

步骤 01 单击“图层”面板中的“新建图层”按钮新建图层，然后在“正常”下拉列表中选择“正片叠底”选项。



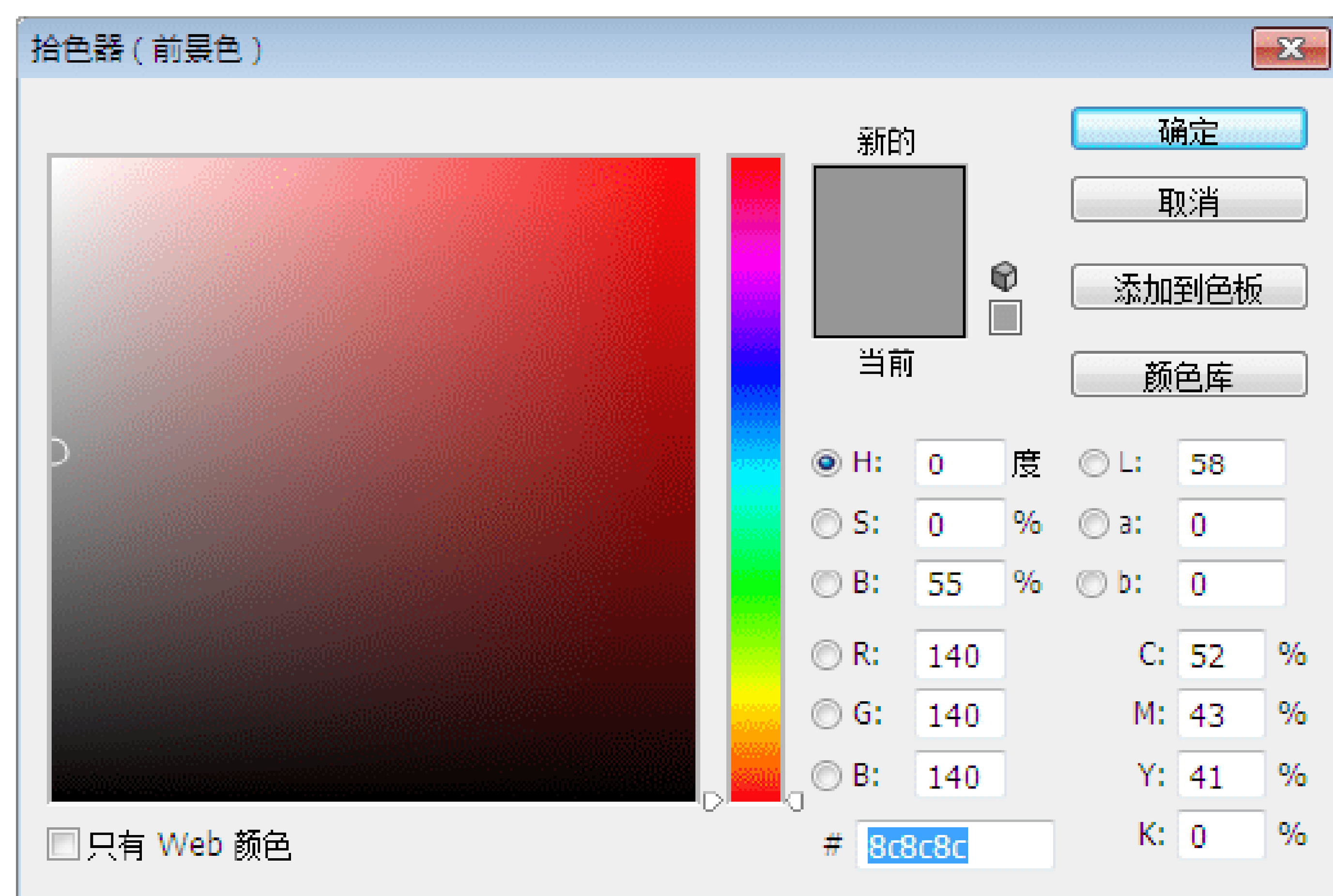
步骤 02 在工具箱中单击“拾色器（背景色）”按钮，在弹出的“拾色器（背景色）”对话框中选择相应的颜色。



步骤 03 选择工具箱中的魔棒工具，使用魔棒工具选择需要上色的部分，然后在菜单栏中选择“编辑”|“填充”命令，或者按快捷键 Ctrl+Delete。



步骤 04 有被遗留没有填充的部分，可以直接用画笔绘制完成。先在工具箱中单击“拾色器（背景色）”按钮，在弹出的“拾色器（背景色）”对话框中选择相应颜色。



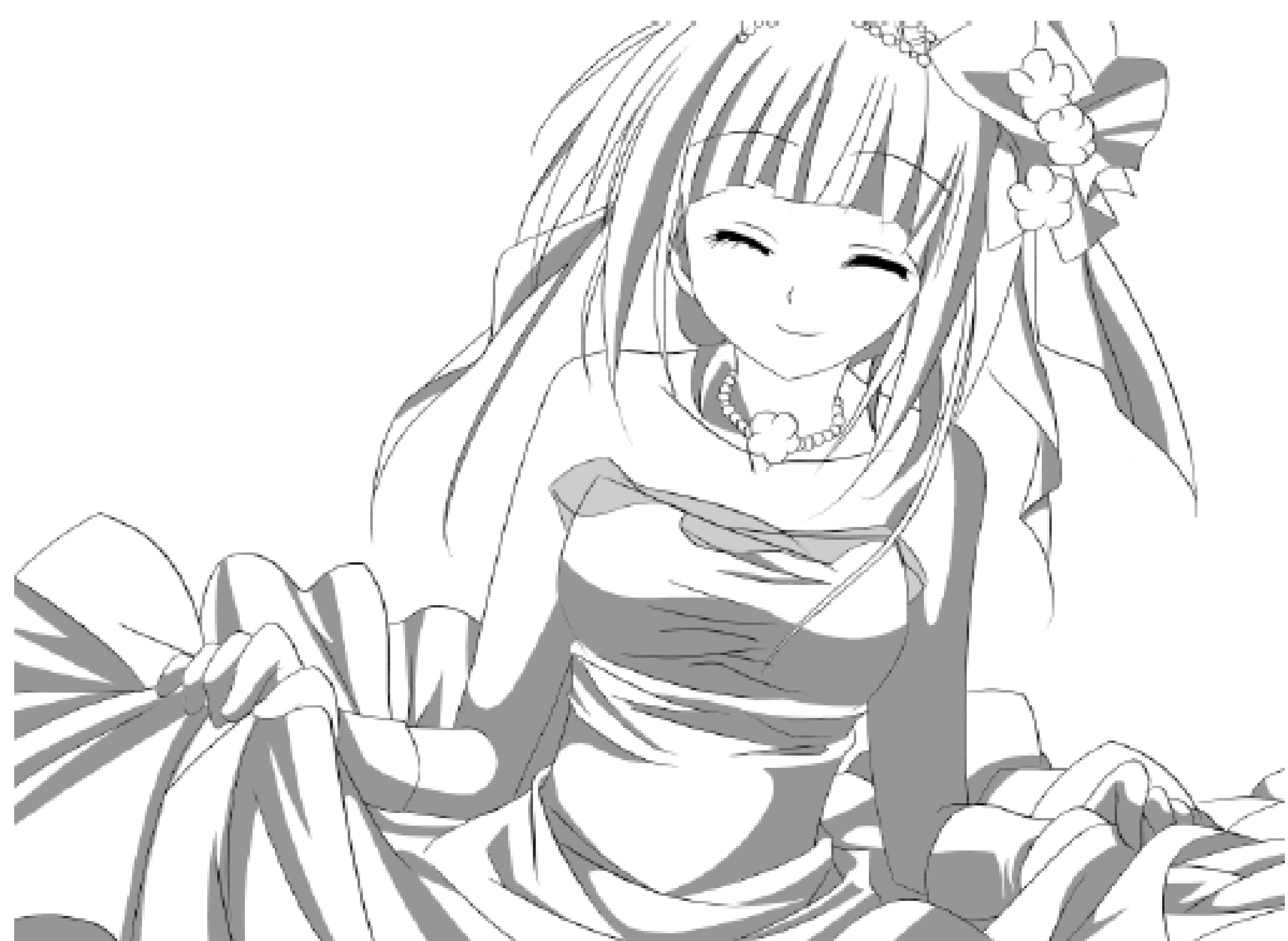
步骤 05 使用铅笔工具对填充不完整的部分进行完善。



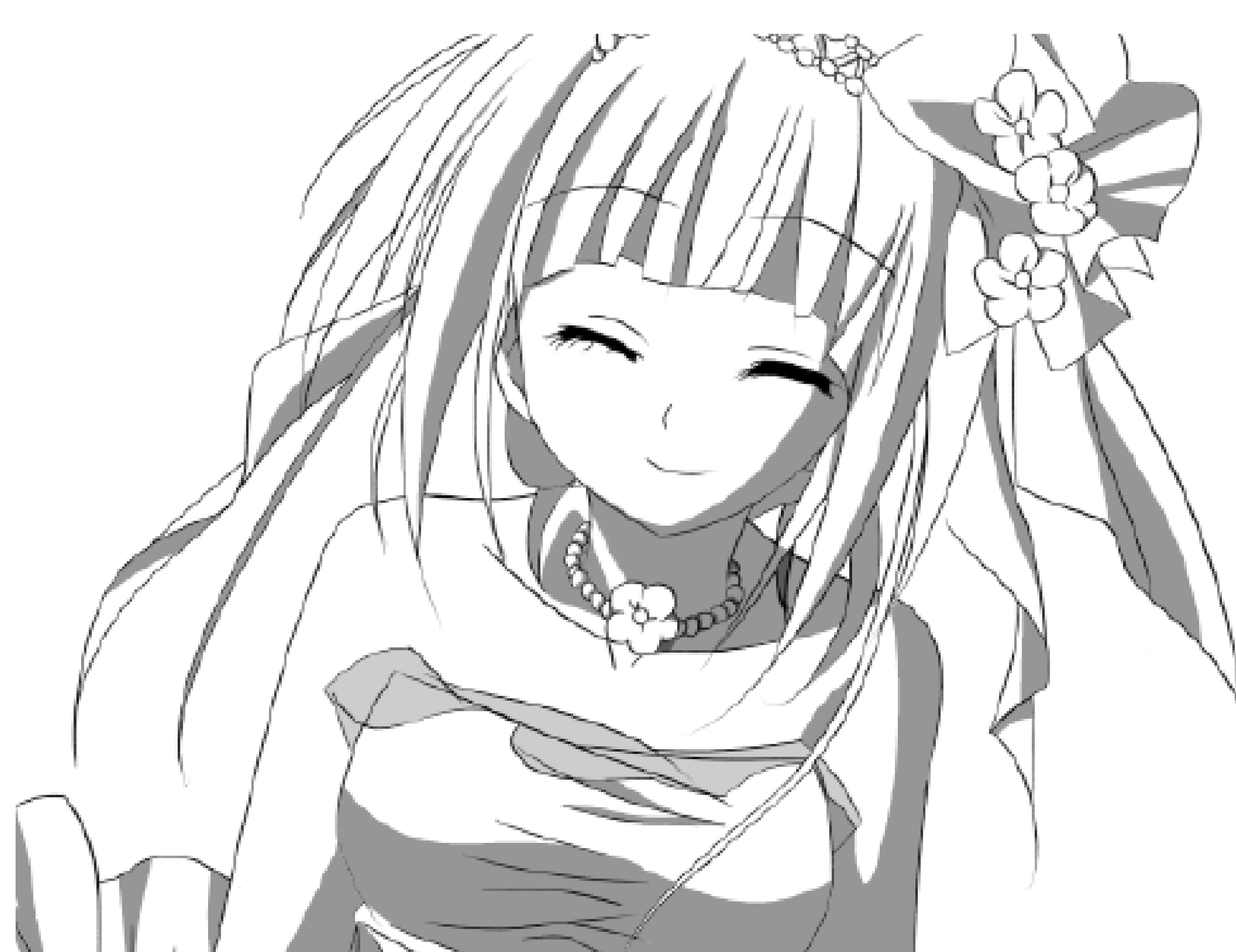
步骤 06 给人物的头部添加阴影，使画面更加立体、丰富。



步骤 07 绘制人物身体以及衣服的阴影，使画面更加有层次感。



步骤 08 给花瓣、项链和头饰上的花朵添加阴影。

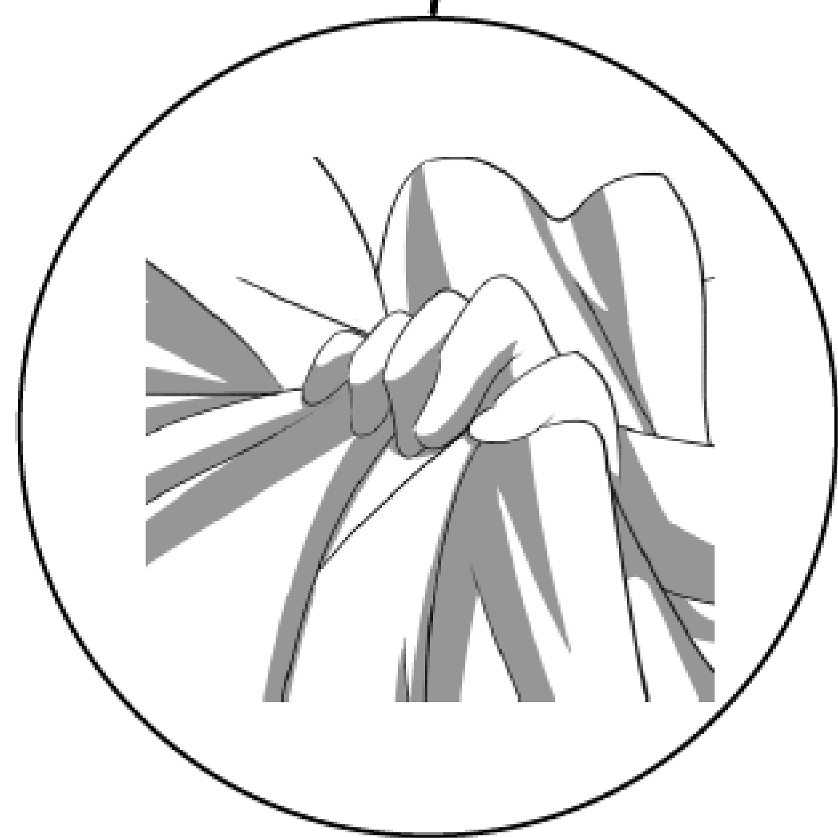


步骤 09 由于这个角色选用了平涂上色的方式，所以对阴影的绘制也选用平涂方式，这样整个画面比较统一。



人物心情很好，笑得眼睛眯成一条线，面部表情反映了人物当下的心情。





注意手提起裙摆时裙子所产生的皱褶以及阴影的绘制。

12

第 12 章　真人大战——运用 Photoshop 转真人为漫画

学习提示

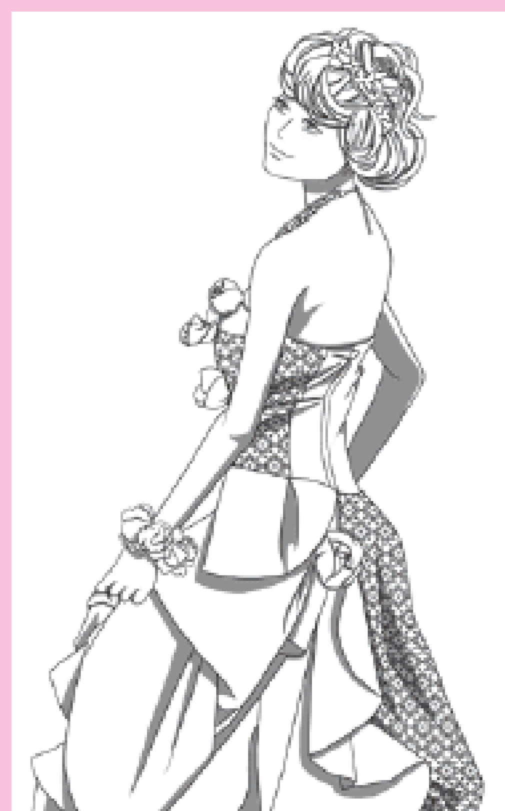
所谓真人转漫画，是以真人为模特进行手绘。本章主要介绍使用 Photoshop 在绘制或转真人为漫画过程中用到的一些基础知识，然后通过案例实战介绍如何用 Photoshop 转真人为漫画。

本章重点

- 蒙版的创建与应用技巧
- 真人漫画创作








12.1 蒙版的创建与应用技巧

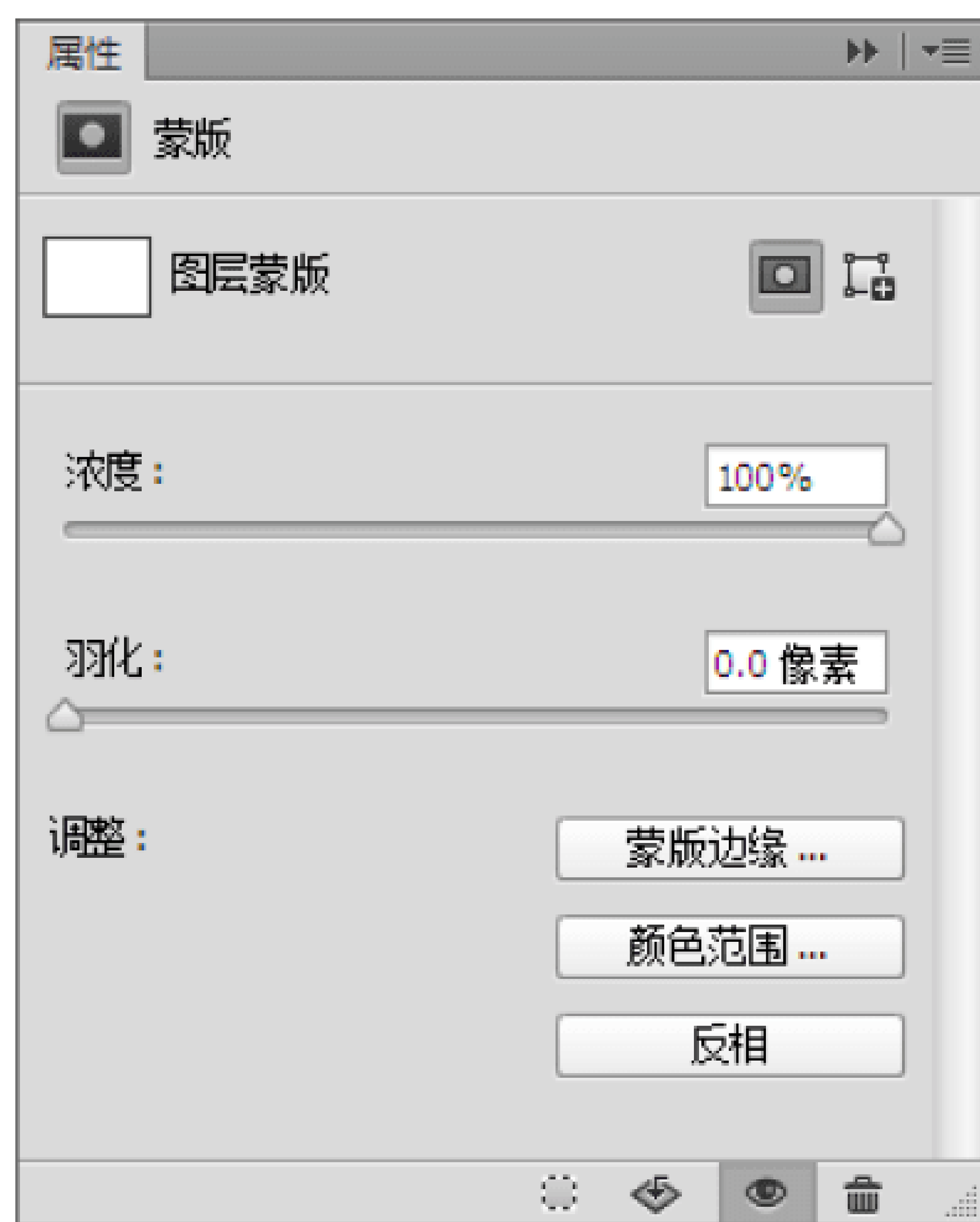
图层蒙版是 Photoshop 图层的精华，使用图层蒙版可以创建许多梦幻般的漫画图像效果。本章主要介绍“蒙版”面板、创建与编辑剪贴蒙版、创建与编辑快速蒙版、创建矢量蒙版等操作，为后面的漫画创作奠定基础。

12.1.1 “蒙版”面板

图层蒙版是通道的另一种表现形式，可用于为漫画图像添加遮盖效果。灵活运用蒙版与选区，可以制作出丰富多彩的漫画图像效果。

在 Photoshop 中，“蒙版”面板提供了用于图层蒙版以及矢量蒙版的多种控制选项。使用“蒙版”面板，不仅可以轻松更改漫画图像的不透明度、边缘化程度，而且可以方便地增加或删减蒙版、反相蒙版或调整蒙版边缘。

在菜单栏中选择“图层”｜“图层蒙版”｜“显示全部”命令，单击右侧面板组中的“属性”按钮，展开“蒙版”面板。



“蒙版”面板

“蒙版”面板中各选项的含义如下。

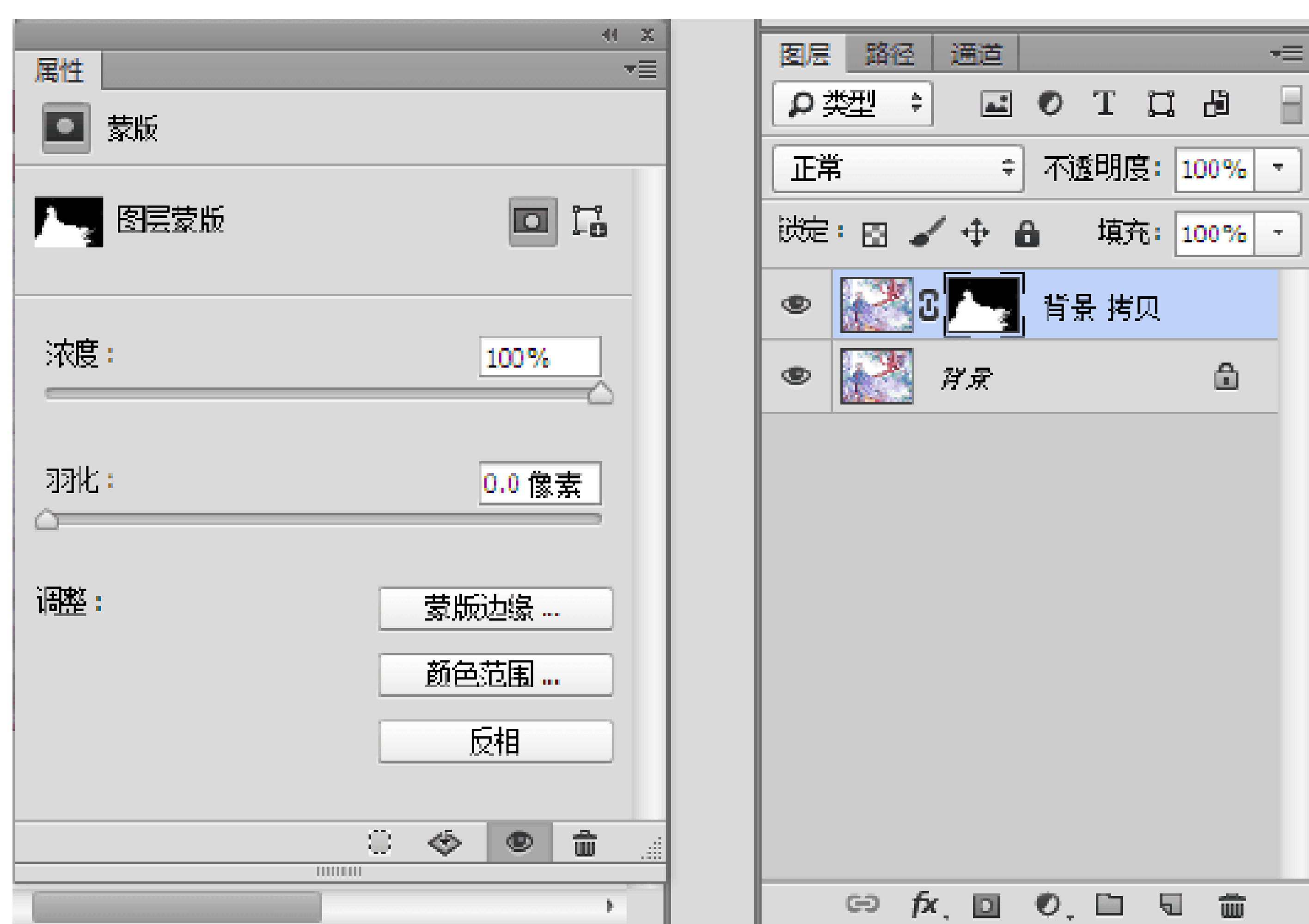
➢当前选择的蒙版：显示了在“图层”面板中选择的蒙版的类型，此时可在“蒙版”面板中对其进行编辑。

➢“从蒙版中载入选区”按钮：单击该按钮，可以从蒙版中载入选区。

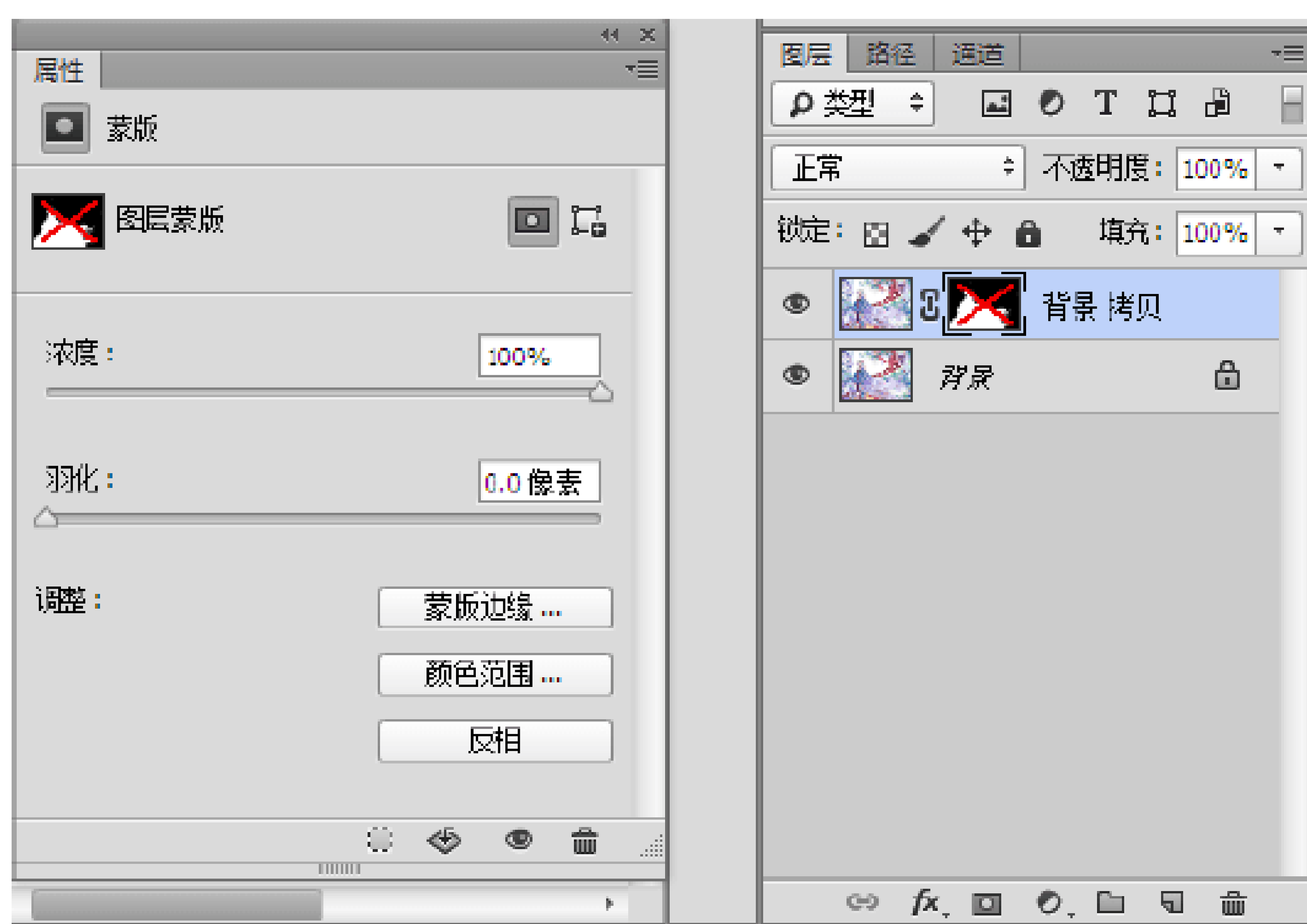
➢“应用蒙版”按钮：单击该按钮，可以将蒙版应用到漫画图像中，同时删除被蒙版遮盖的漫画图像。

➢“停用 / 启用蒙版”按钮：单击该按钮，或按住 Shift 键的同时单击蒙版缩览图，可

以停用（或重新启用）蒙版。停用蒙版时，蒙版缩览图上会出现一个红色的 ×。



当前选择的蒙版



停用 / 启用蒙版

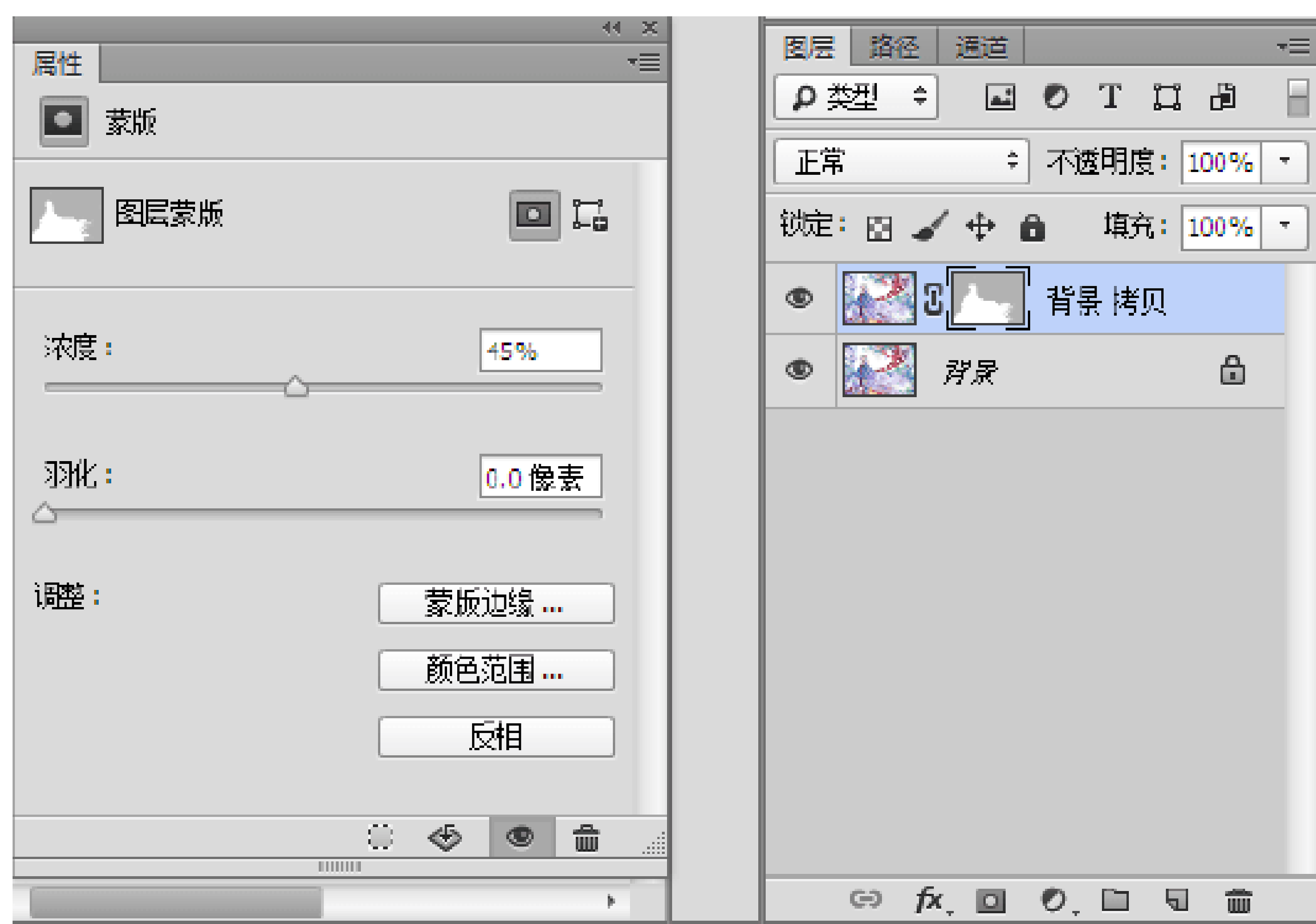
➢“删除蒙版”按钮🗑：单击该按钮，将删除当前选择的蒙版。此外，在“图层”面板中将蒙版缩览图拖曳至“删除图层”按钮上，也可以将其删除。

➢“选择图层蒙版”按钮◙：单击该按钮，可以选择当前图层蒙版。

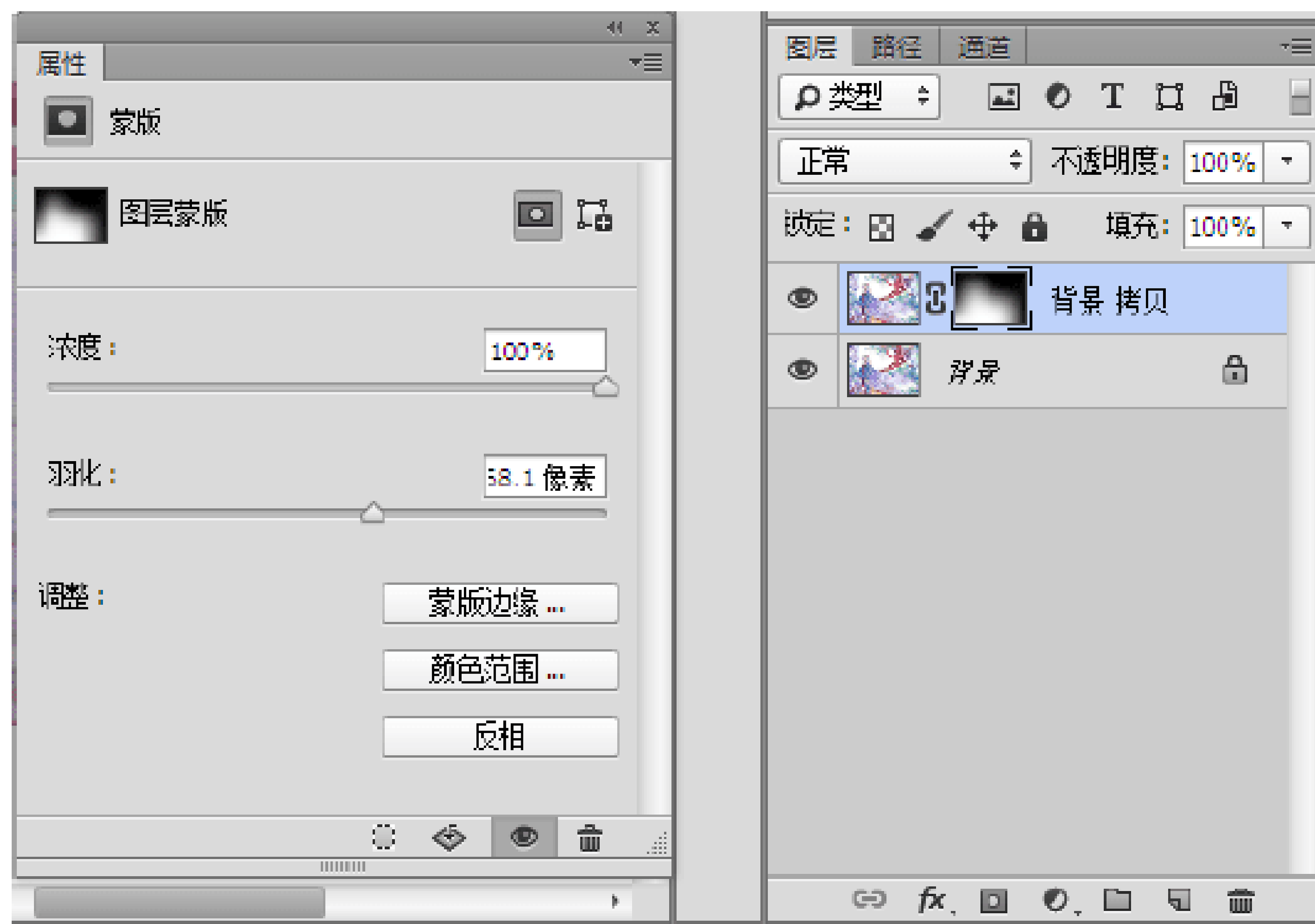
➢“添加矢量蒙版”按钮⧉：单击该按钮，则添加矢量蒙版。

➢ 浓度：拖动滑块可以控制蒙版的不透明度，即蒙版的遮盖强度。

➢ 羽化：拖动滑块可以柔化蒙版的边缘。



调整蒙版的遮盖强度

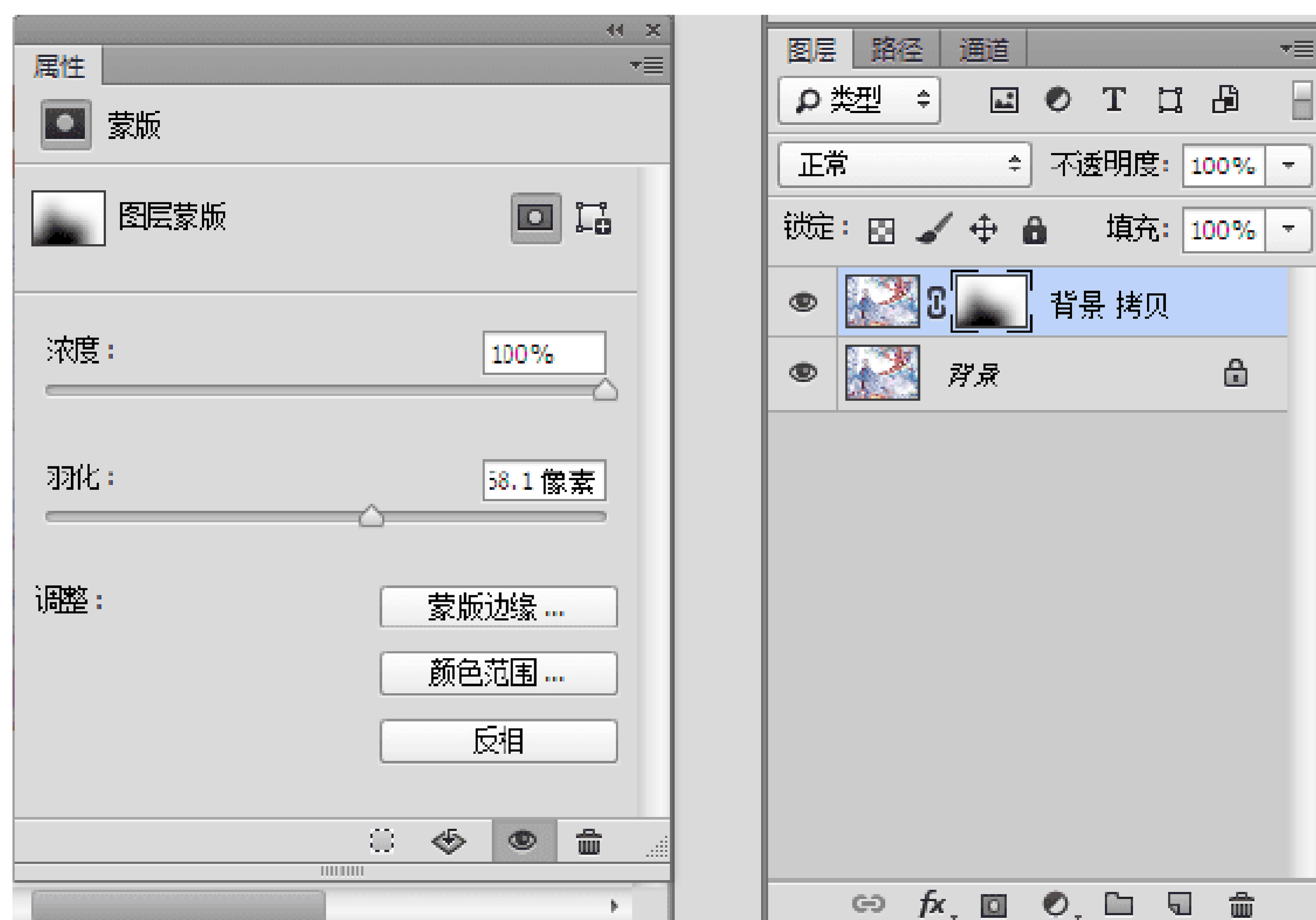


调整蒙版的羽化程度

➢“蒙版边缘”按钮：单击该按钮，可以打开“调整蒙版”对话框修改蒙版边缘，并针对不同的背景查看蒙版。这些操作与调整选区边缘基本相同。

➢“颜色范围”按钮：单击该按钮，可以打开“色彩范围”对话框，通过在漫画图像中取样并调整颜色容差可修改蒙版范围。

➢“反相”按钮：单击该按钮，可以反转蒙版的遮盖区域。



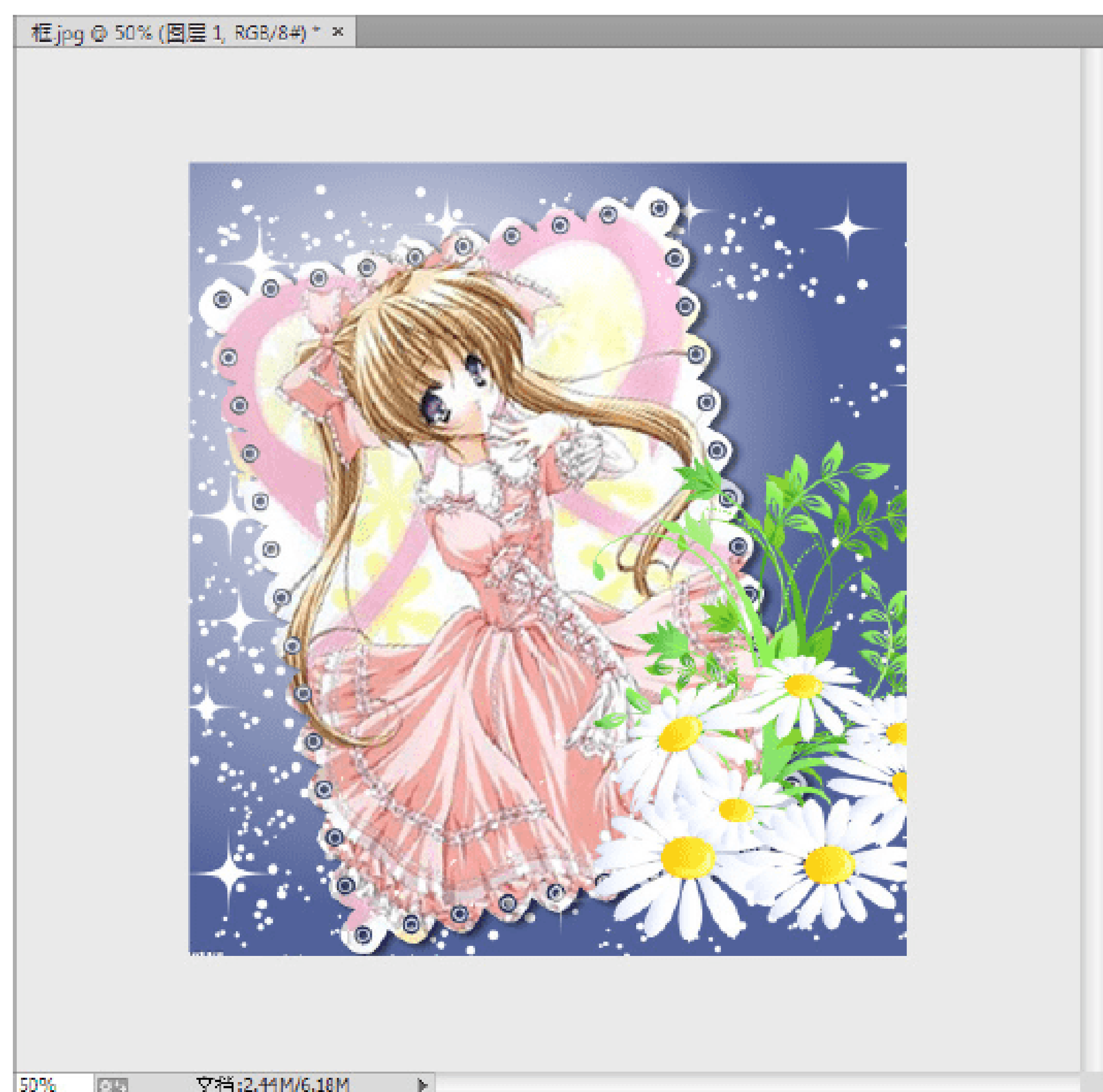
反转图层蒙版

12.1.2 创建与编辑剪贴蒙版

1．实战——创建剪贴蒙版

剪贴蒙版可以用一个图层中包含像素的区域来限制它的上层漫画图像显示范围，最大优点是可以通过一个图层来控制多个图层的可见内容。

步骤 01 按快捷键 Ctrl+O，打开一幅漫画素材图像。



步骤 02 在菜单栏中选择“图层”|“创建剪贴蒙版”命令，即可创建剪贴蒙版。



◆ **知识扩展**

除了可以使用命令创建剪贴蒙版以外，还可以在“图层”面板中选择该图层并右击，在弹出的快捷菜单中选择“创建剪贴蒙版”命令来创建剪贴蒙版。

◆ **知识扩展**

选择"图层"|"释放剪贴蒙版"命令，即可从剪贴蒙版中释放该图层。如果该图层上面还有其他内容图层，则这些图层也会一同被释放。

2．实战——设置剪贴蒙版混合模式

在使用 Photoshop 处理漫画时，图层的混合模式对剪贴蒙版的整体效果影响非常大。

步骤 01 按快捷键 Ctrl+O，打开一幅漫画素材图像。



步骤 02 在"图层"面板中，选择相应的剪贴蒙版图层，设置图层的"混合模式"为"明度"。



◆ **知识扩展**

混合模式对剪贴蒙版的影响分为两类，一类是为内容图层应用混合模式所产生的影响；另一类是为基层应用混合模式所产生的影响。

3．实战——设置剪贴蒙版不透明度

在使用 Photoshop 处理漫画图像中，用户可以根据需要，设置剪贴蒙版的不透明度。

步骤 01 按快捷键 Ctrl+O，打开一幅漫画素材图像。



步骤 02 在"图层"面板中，选择相应图层，设置图层的"不透明度"为 58%。



◆ **知识扩展**

与设置剪贴蒙版的混合模式一样，在设置基层的不透明度属性后，将影响整个剪贴蒙版。基层的不透明度值越大，则图层内容显示也越清晰；基层的不透明度值越小，则图层内容也越暗淡；如果基层的不透明度值为 0，则整个剪贴蒙版不可见。

12.1.3 创建与编辑矢量蒙版

与图层蒙版非常相似，矢量蒙版也是一种控制图层中的漫画图像显示与隐藏的方法，不同的是，矢量蒙版依靠路径来限制漫画图像的显示与隐藏，因此，它创建的都是具有规则边缘的蒙版。本节主要介绍创建与删除矢量蒙版的操作方法。

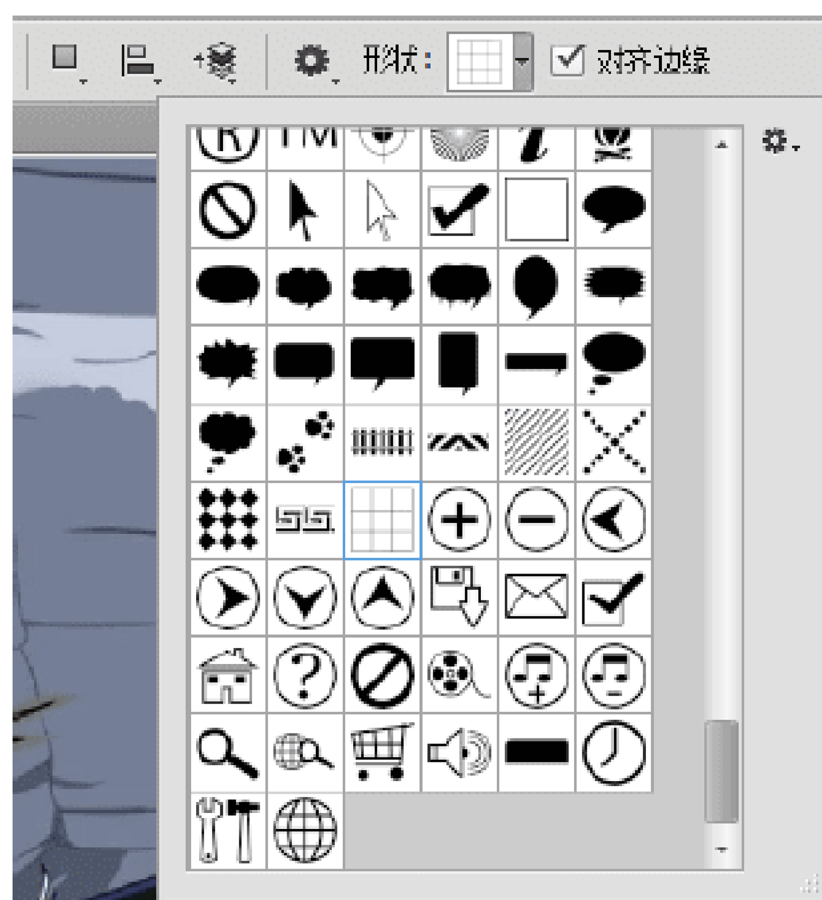
矢量蒙版是用钢笔、自定义等矢量工具创建的蒙版，矢量蒙版与分辨率无关，常用来制作 Logo、按钮或其他 Web 设计元素。

1．实战——创建矢量蒙版

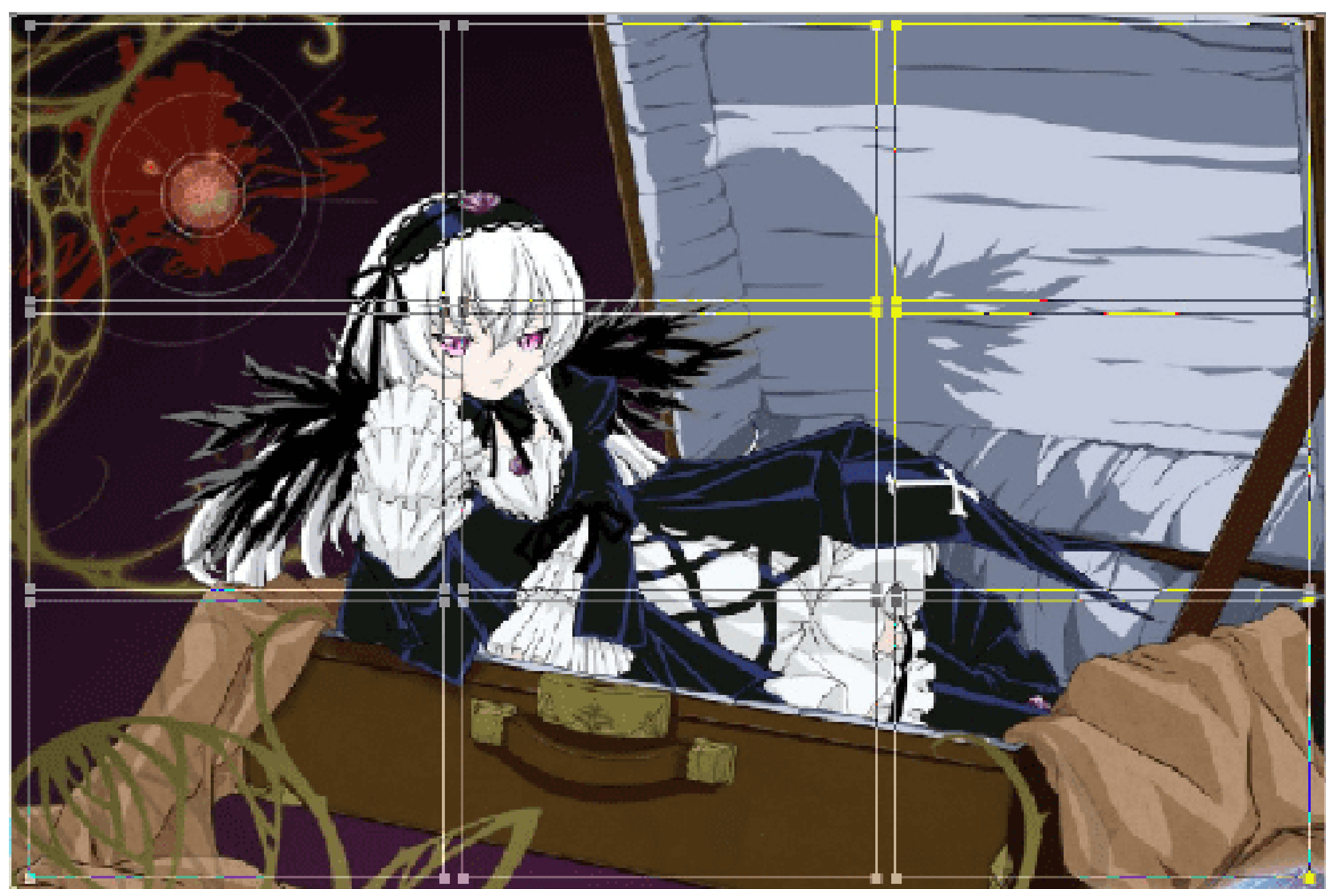
步骤 01 按快捷键 Ctrl+O，打开一幅漫画素材图像。



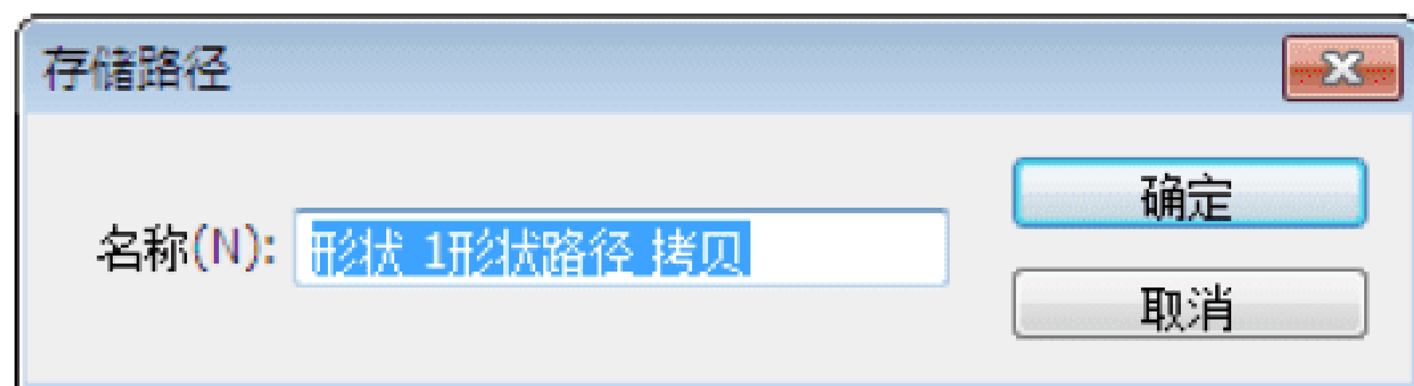
步骤 02 在工具箱中单击自定形状工具，在工具属性栏单击“形状”右侧的下拉三角形按钮，在弹出的列表中选择“网格”选项。

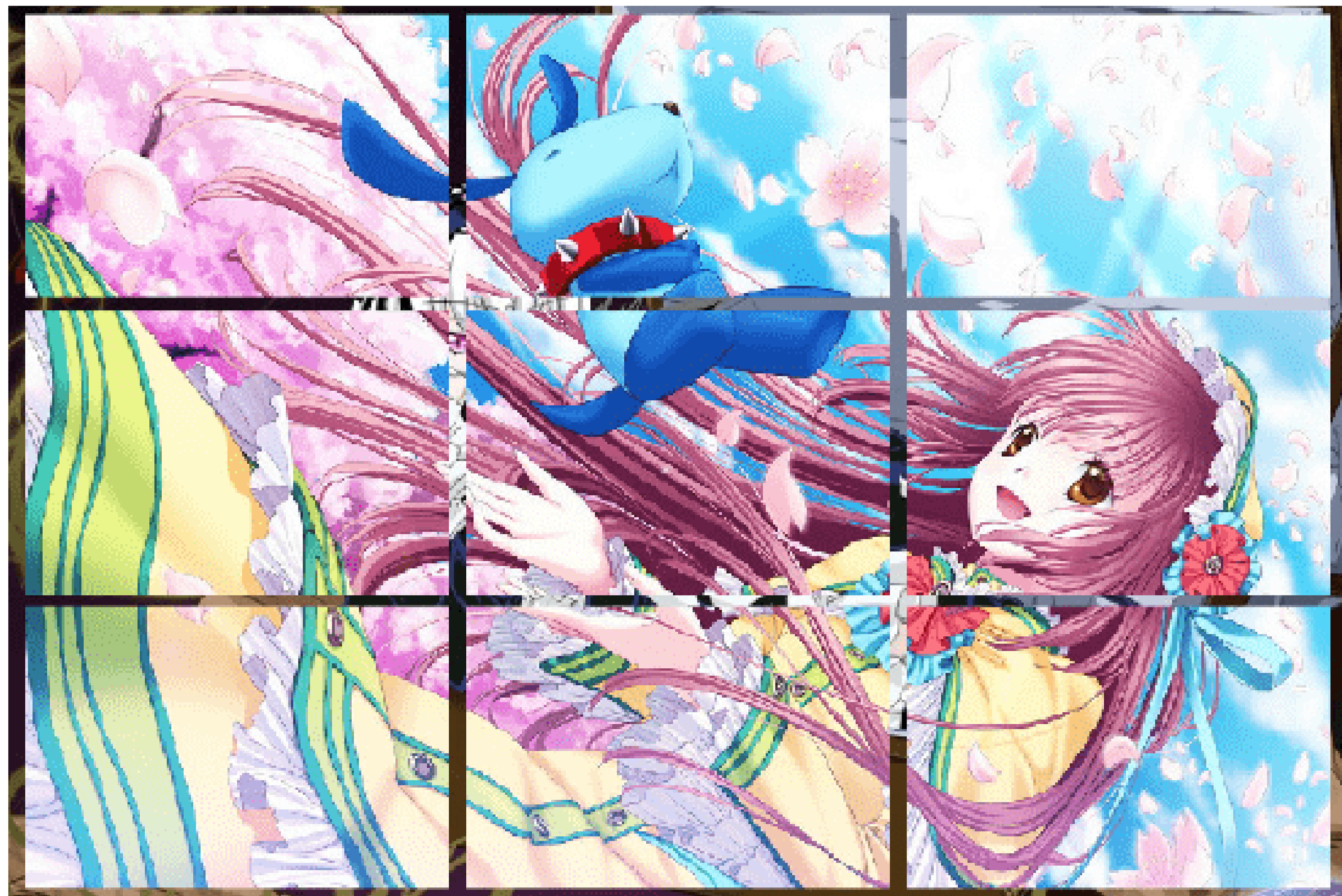


步骤 03 移动鼠标指针至漫画图像编辑窗口中的合适位置，按住鼠标左键并拖曳，绘制一个网格路径。



步骤 04 在菜单栏中选择“窗口”|“路径”命令，在“路径”面板中双击“形状路径”，弹出“存储路径”对话框，单击“确定”按钮即可。



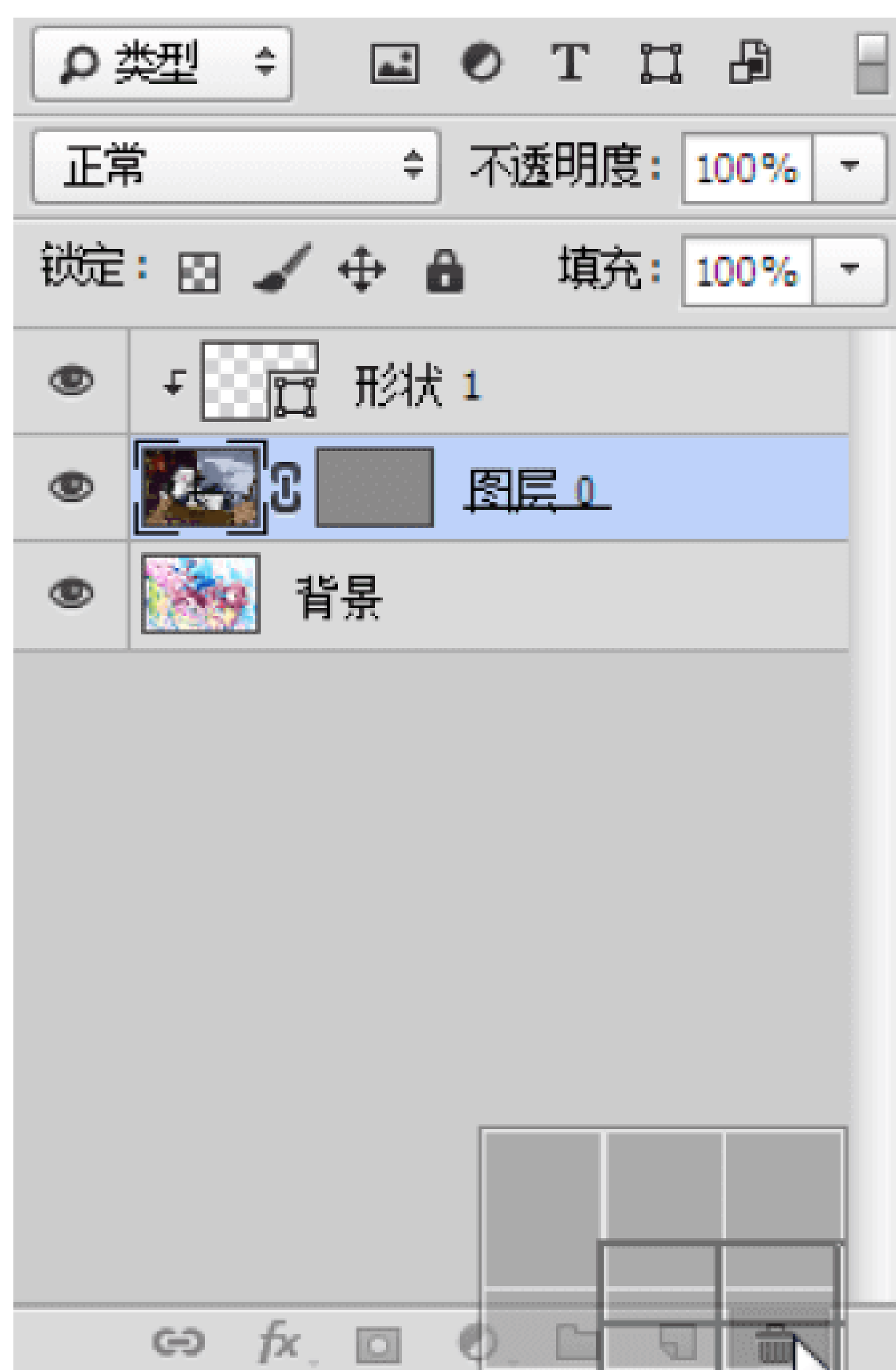


步骤 05　在菜单栏中选择“图层”|“矢量蒙版”|“当前路径”命令，即可创建矢量蒙版，在“图层”面板中，可以查看基于当前路径创建的矢量蒙版。

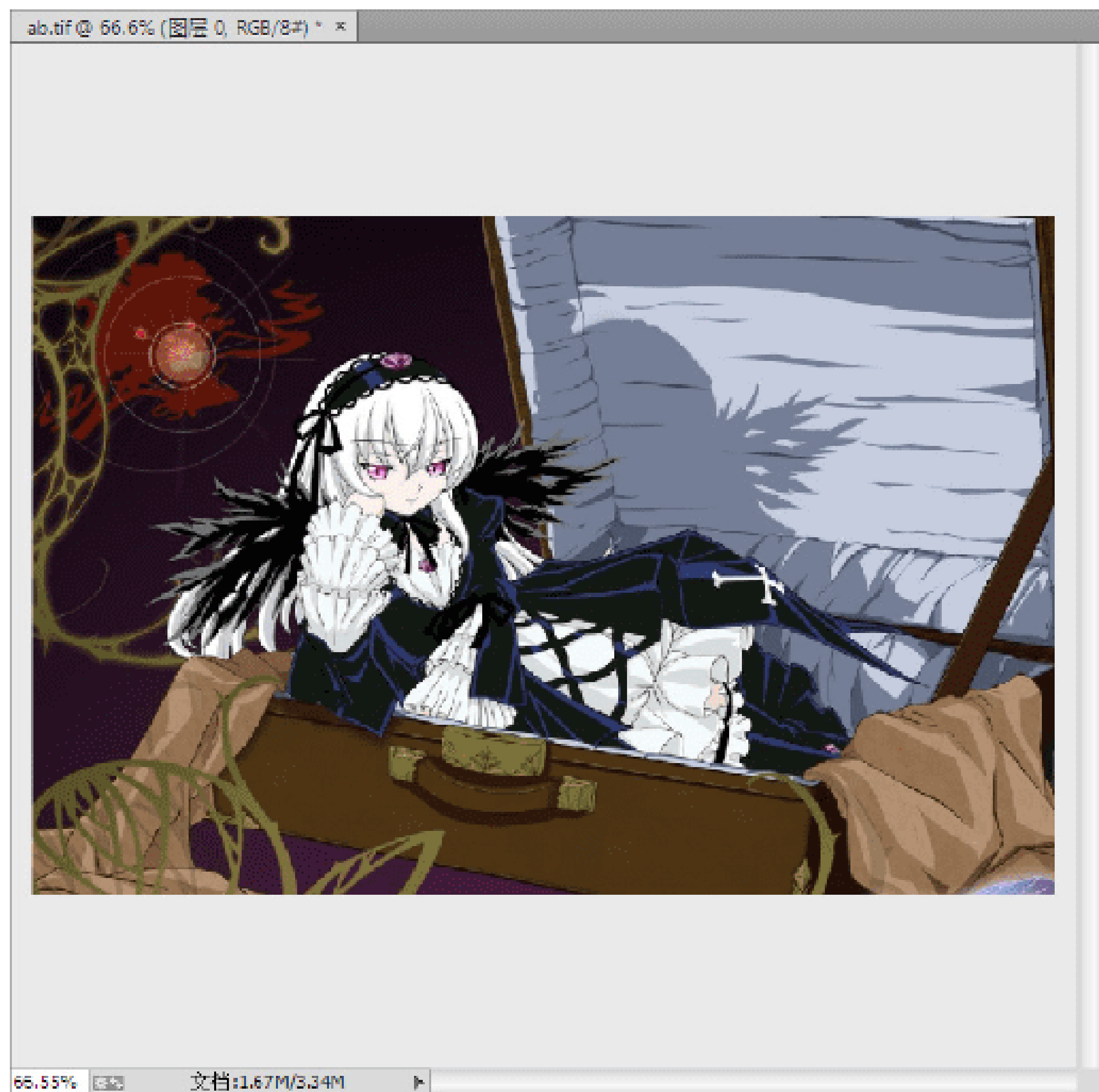
2．实战——删除矢量蒙版

在 Photoshop 中，如果创建的矢量蒙版不需要了，可以将其删除。

步骤 01　在“图层”面板，按住图层矢量蒙版并拖曳至“删除图层”按钮上。



步骤 02　执行上述操作后，弹出相应对话框，单击“确定”按钮，即可删除矢量蒙版。



◆　**知识扩展**

删除图层矢量蒙版时，可以选择“图层”|“删除矢量蒙版”命令。如果要删除图层矢量蒙版中的某一条或某几条路径，可以使用工具箱中的路径选择工具将路径选中，然后按 Delete 键删除。

12.1.4 创建图层蒙版

图层蒙版通过调整蒙版中像素的亮度，使图层显示出被屏蔽的效果。亮度越高，屏蔽作用越小；反之，亮度越低，则屏蔽效果越明显。本节主要介绍通过选区创建图层蒙版以及直接创建图层蒙版的操作方法。

1．实战——通过选区创建图层蒙版

在使用 Photoshop 处理漫画图像时，如果当前漫画图像存在选区，用户可以根据需要将选区转换为图层蒙版。

步骤 01 按快捷键 Ctrl+O，打开一幅漫画素材图像。



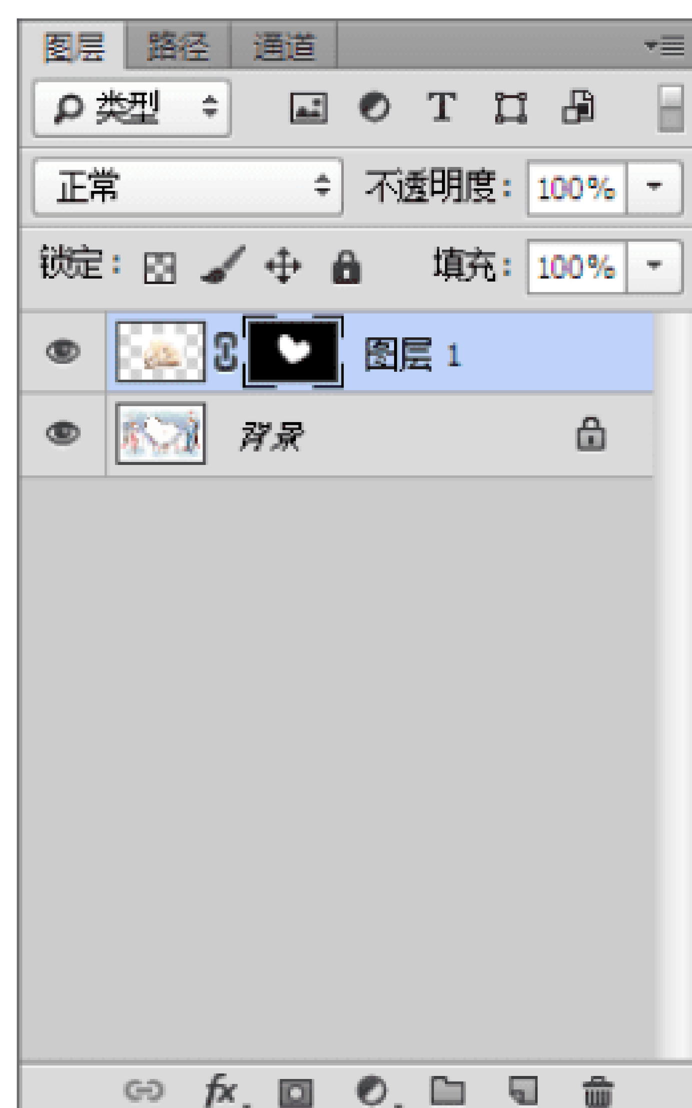
步骤 02 展开“图层”面板，选择“图层 1”图层，选取工具箱中的套索工具，移动鼠标指针至漫画图像编辑窗口，创建一个心形选区。



步骤 03 按快捷键 Shift+F6，弹出“羽化选区”对话框，设置“羽化半径”为 5 像素，单击“确定”按钮。



步骤 04 在“图层”面板中，单击底部的“添加图层蒙版”按钮，即可创建图层蒙版。



步骤 05　执行上述操作后，效果如图所示。



◆ **知识扩展**

在当前漫画图像中存在选区的情况下，单击“添加图层蒙版”按钮，可以在当前选区所选择的范围来显示或隐藏漫画图像。选择范围在转换为图层蒙版后变为白色，非选择范围的区域将变为黑色。

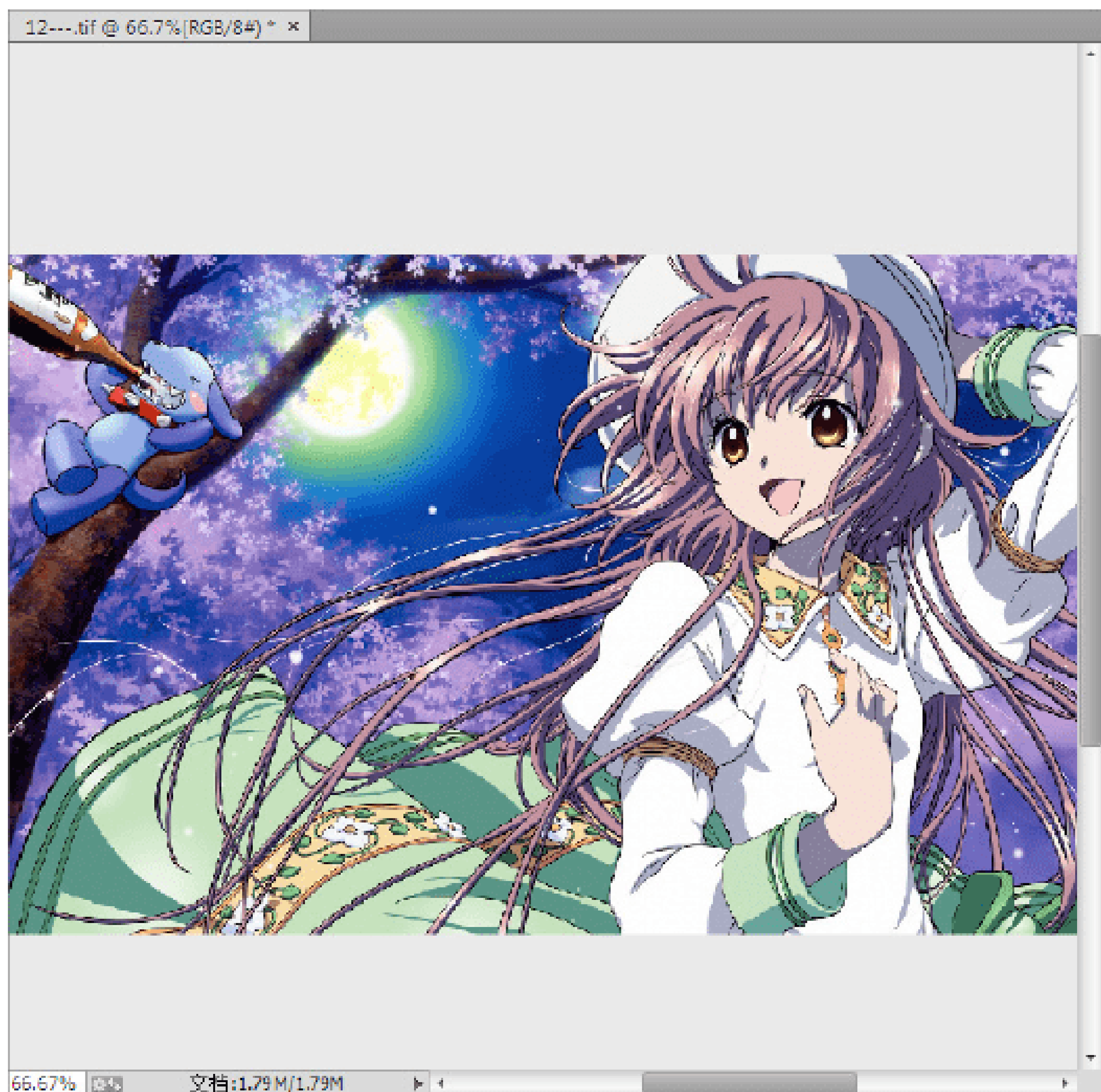
图层蒙版也可以称为像素蒙版或者位图蒙版，是Photoshop中最重要的一类蒙版，也是使用最频繁的一类蒙版，绝大多数漫画图像合成作品都需要使用图层蒙版。

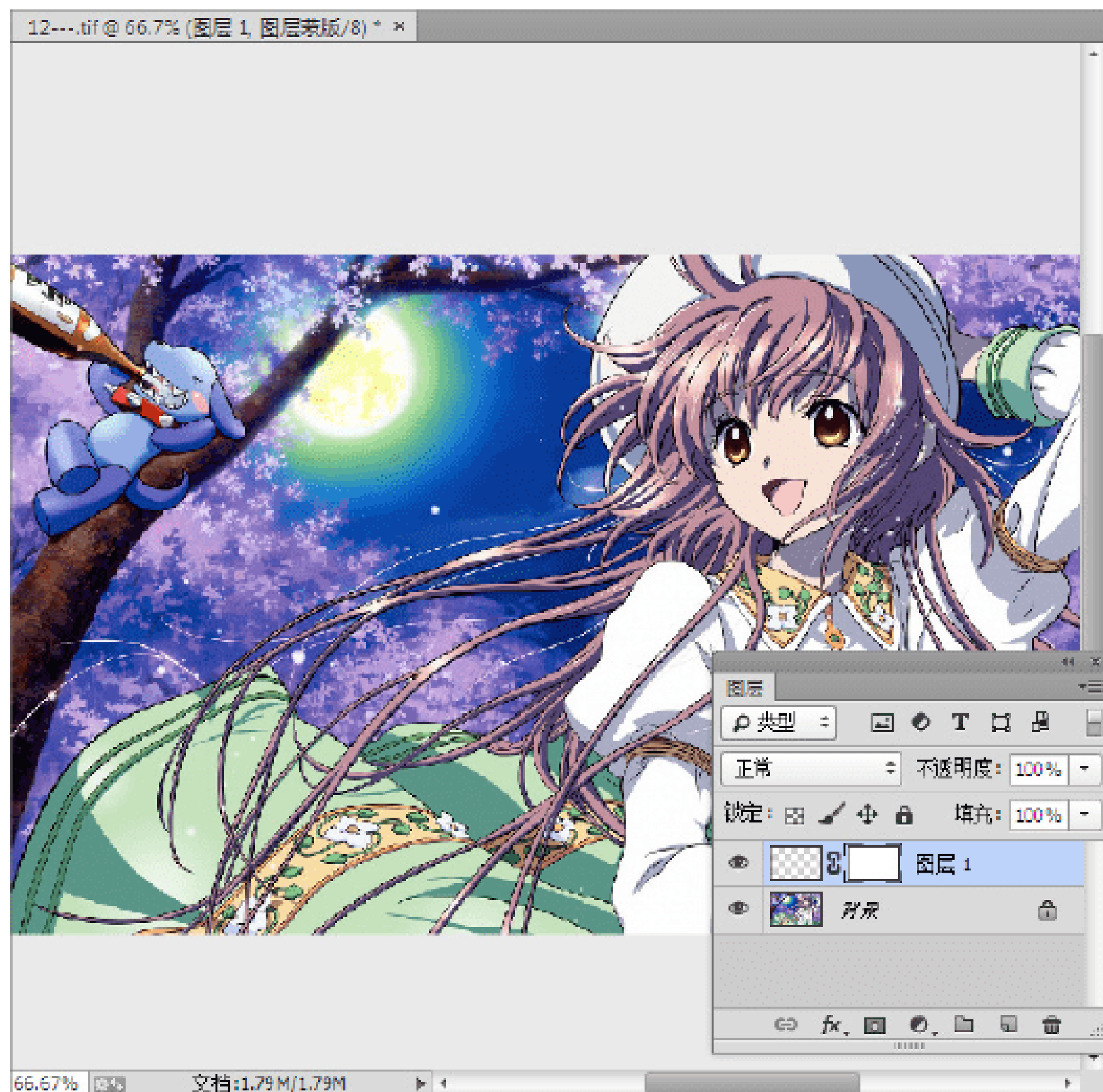
2．实战——直接创建图层蒙版

在Photoshop中编辑漫画图像时，在当前不存在选区的情况下，用户可以直接为某个图层添加图层蒙版。

步骤 01　按快捷键Ctrl+O，打开一幅漫画素材图像。

步骤 02　在“图层”面板中选择“图层1”图层，单击“图层”面板底部的“添加图层蒙版”按钮，即可直接创建图层蒙版。





◆ **知识扩展**

选择“图层”|“图层蒙版”|“显示全部”命令，即可创建一个显示图层内容的白色蒙版(也可以按住 Ctrl 键单击“添加图层蒙版”按钮)；选择“图层”|“图层蒙版”|“隐藏全部”命令，即可创建一个隐藏图层内容的黑色蒙版（也可以按住 Alt 键单击“添加图层蒙版”按钮）。

12.1.5　编辑图层蒙版

图层蒙版就是一个灰度格式的漫画图像，用户可以使用多种方式对其进行编辑。本节主要介绍隐藏漫画图像和显示漫画图像的操作方法。

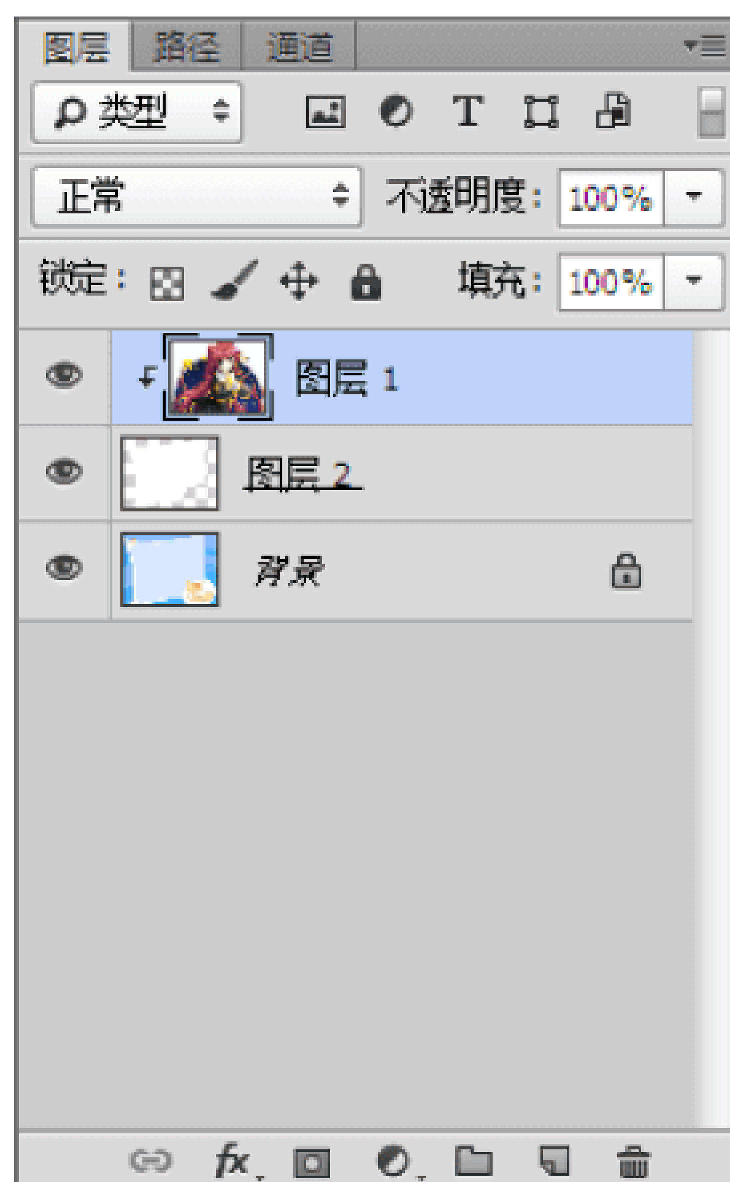
1．实战——隐藏漫画图像

在图层蒙版存在的情况下，用户可以根据需要对图层蒙版进行隐藏。

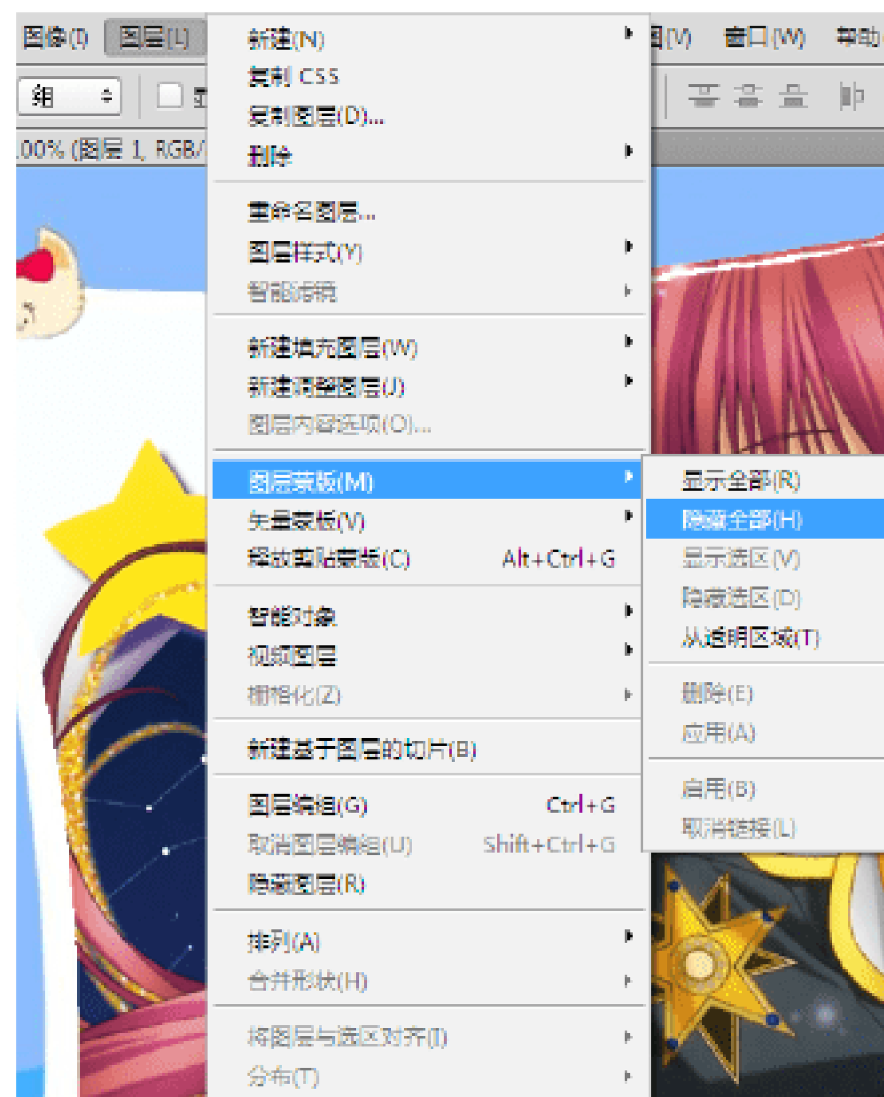
步骤 01 按快捷键 Ctrl+O，打开一幅漫画素材图像。



步骤 02 展开“图层”面板，选择“图层 1”图层。



步骤 03 选择“图层”|“图层蒙版”|“隐藏全部”命令。



步骤 04 执行上述操作后，即可隐藏漫画图像。

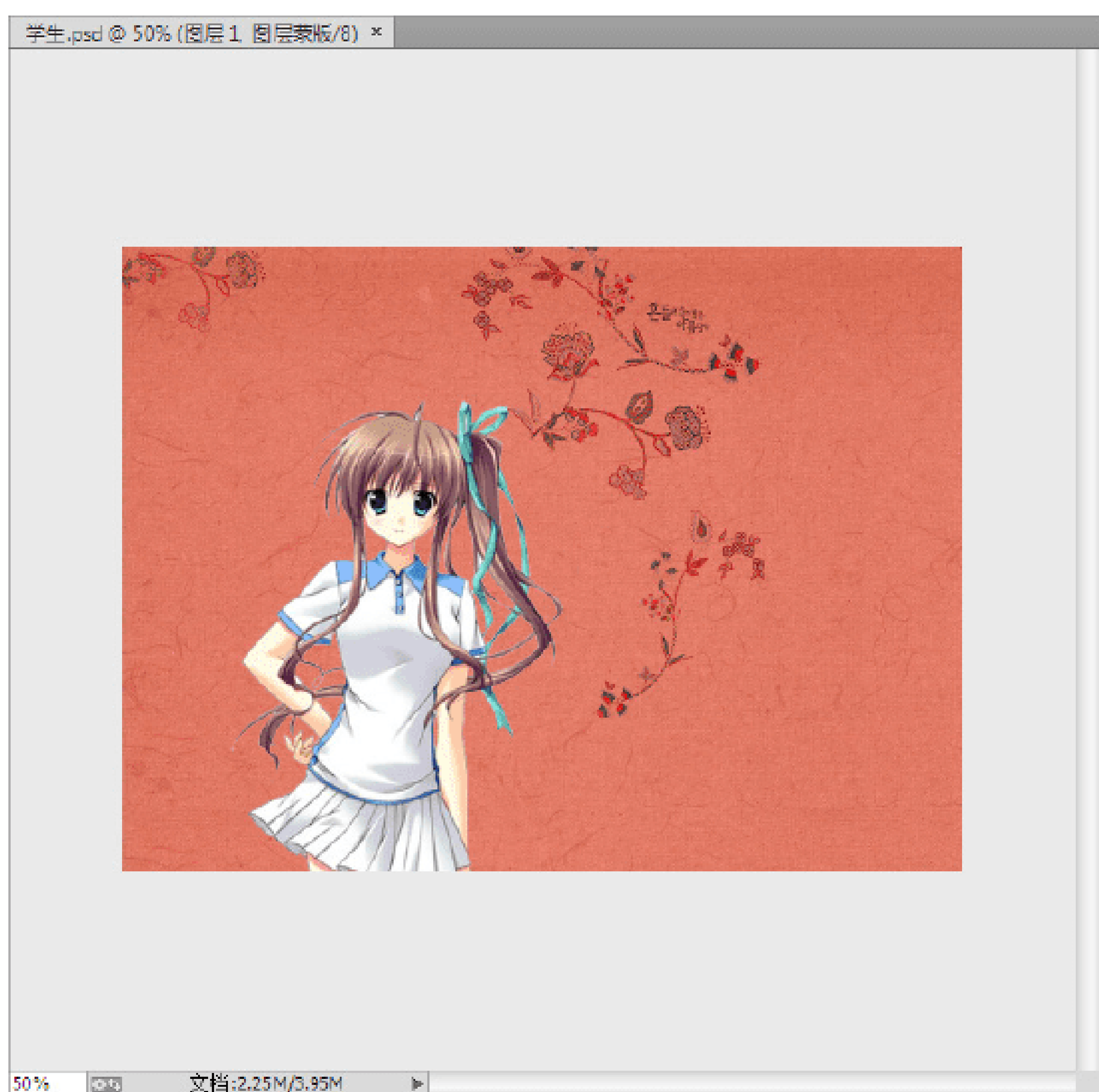


◆ **知识扩展**

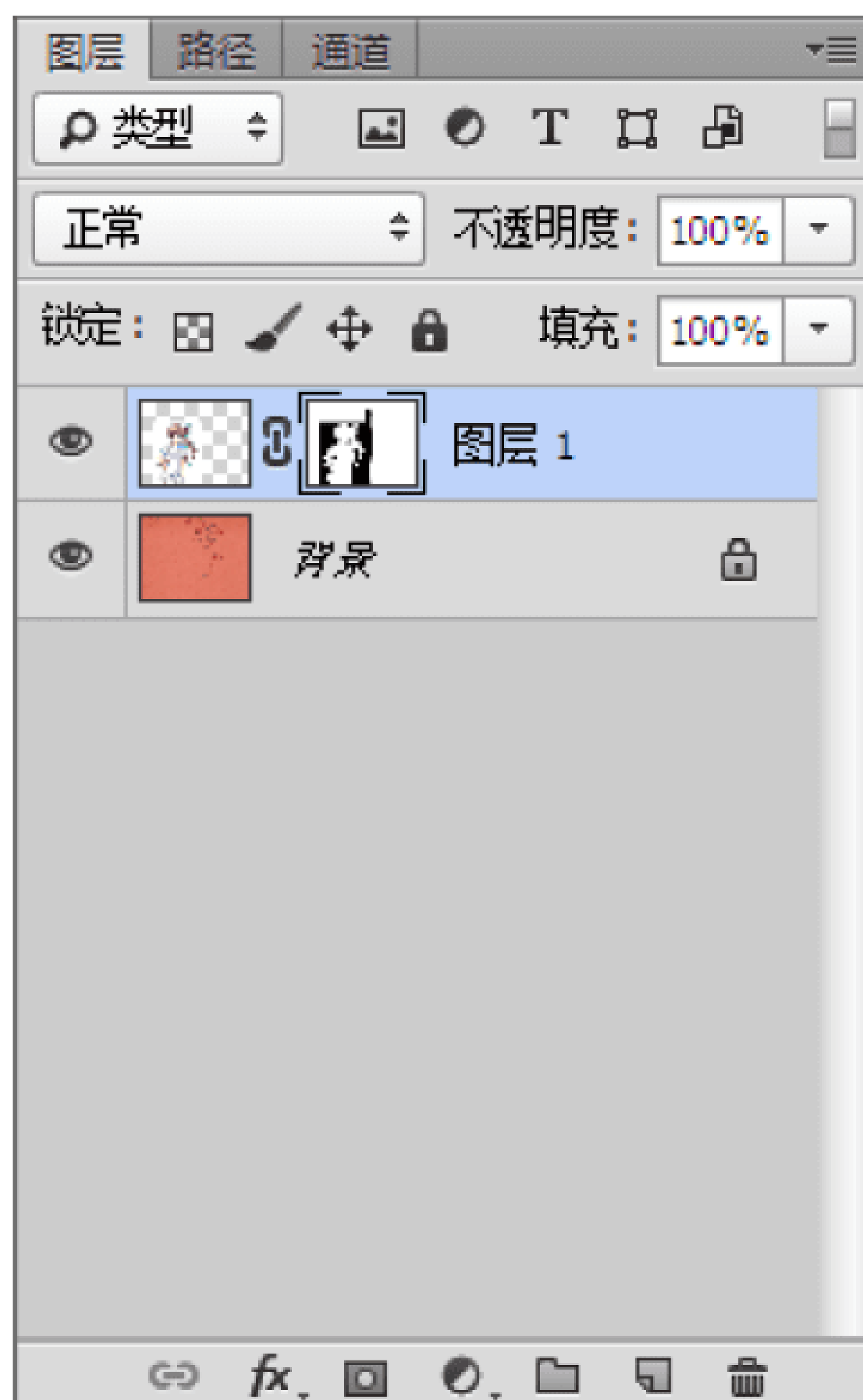
不同图层蒙版使用的命令也有区别，若漫画图像中添加的是矢量蒙版，则需选择“图层”|“矢量蒙版”|“隐藏全部”命令，才可以隐藏矢量蒙版。

2．实战——显示图层蒙版

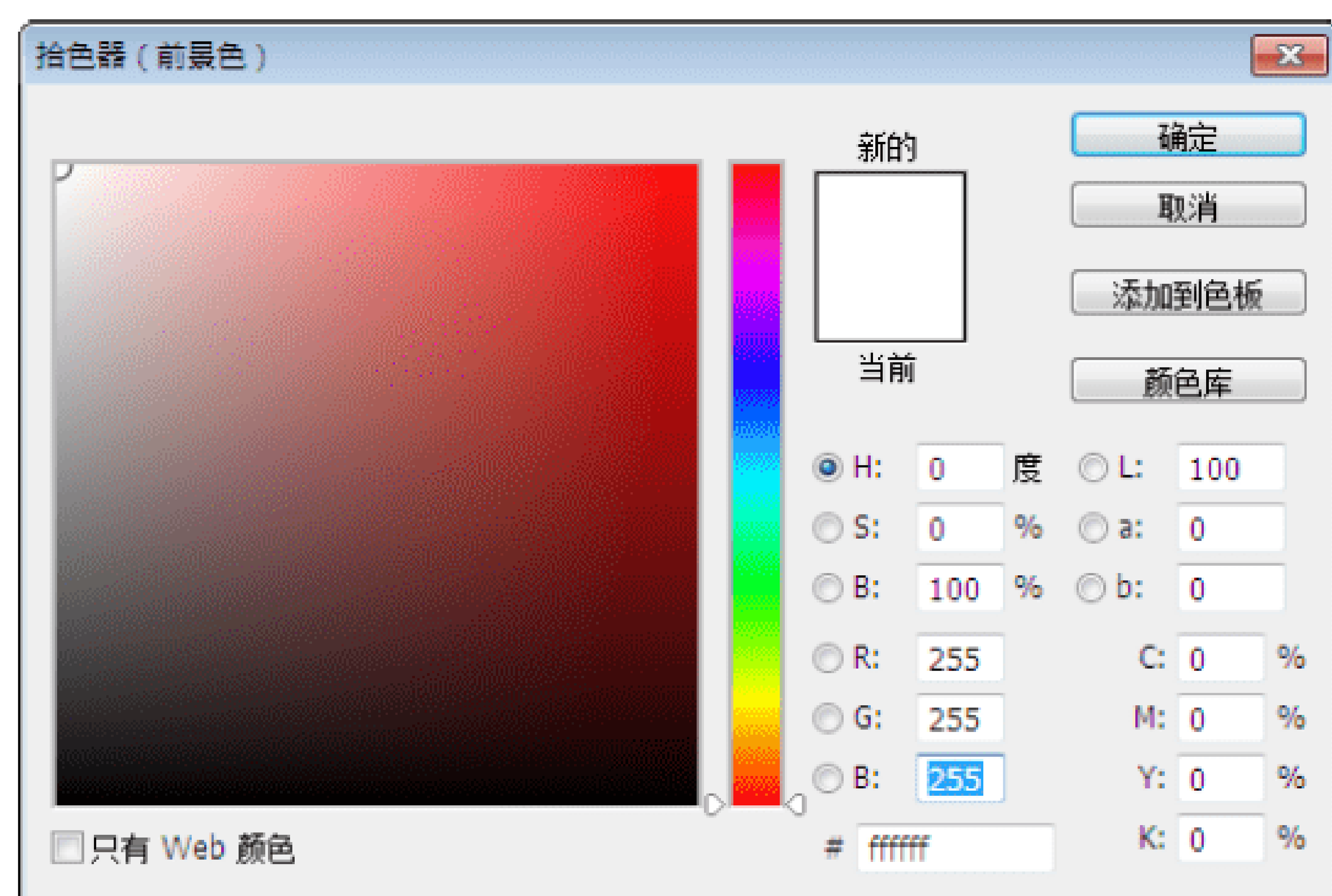
步骤 01 按快捷键 Ctrl+O，打开一幅漫画素材图像。



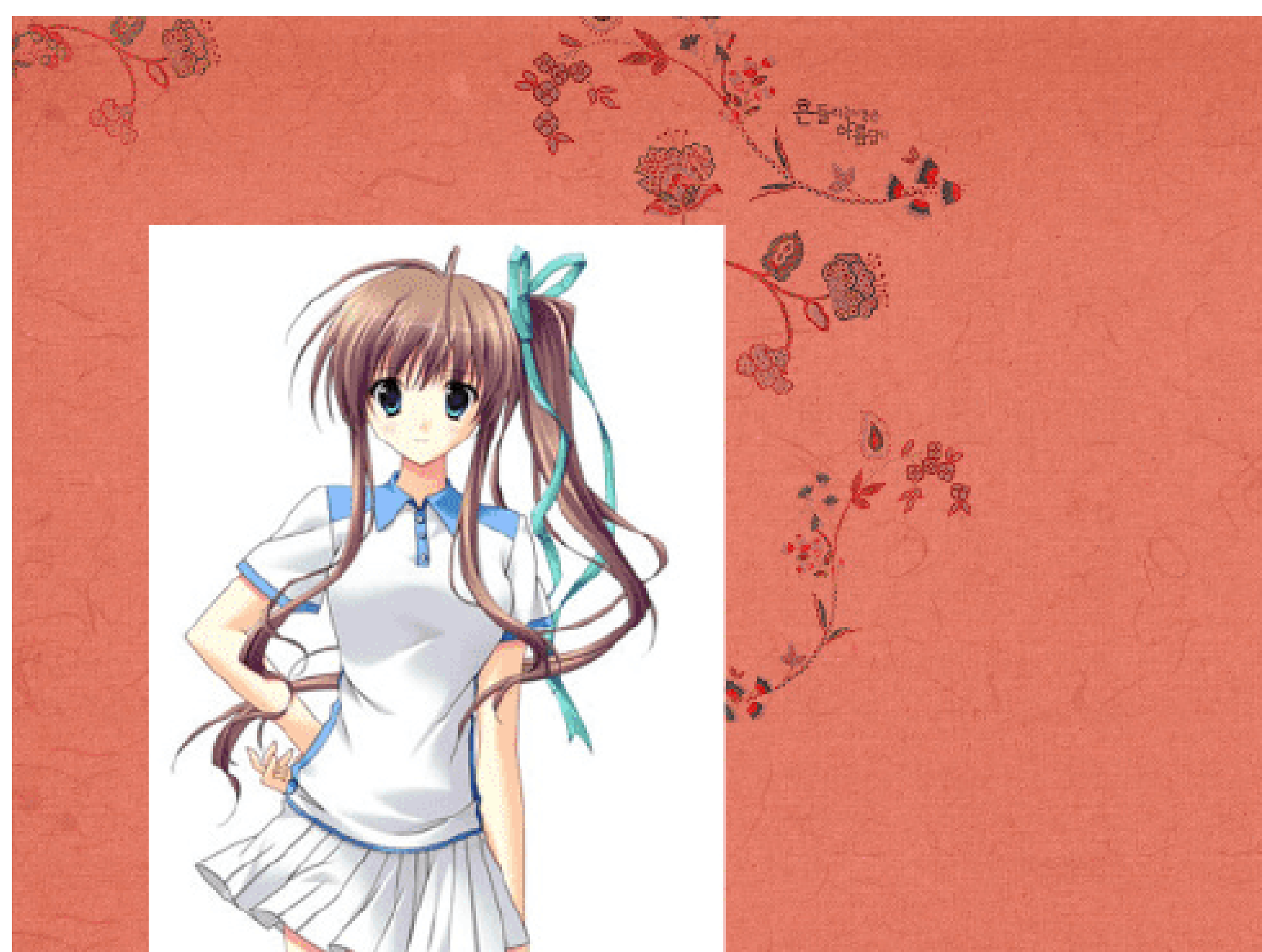
步骤 02 将鼠标指针移至“图层”面板中的“图层蒙版缩览图”图标上，单击鼠标左键，即可选择图层蒙版。



步骤 03 单击工具栏中的前景色色块，弹出“拾色器（前景色）”对话框，设置前景色为白色，RGB 参数值均为 255。



步骤 04 按快捷键 Alt+Delete 为图层蒙版填充前景色，即可显示漫画图像。



12.1.6 管理图层蒙版

为了节省存储空间和提高漫画图像的处理速度，可以通过执行停用图层蒙版、应用图层蒙版或删除图层蒙版等操作，减小图层文件的大小。

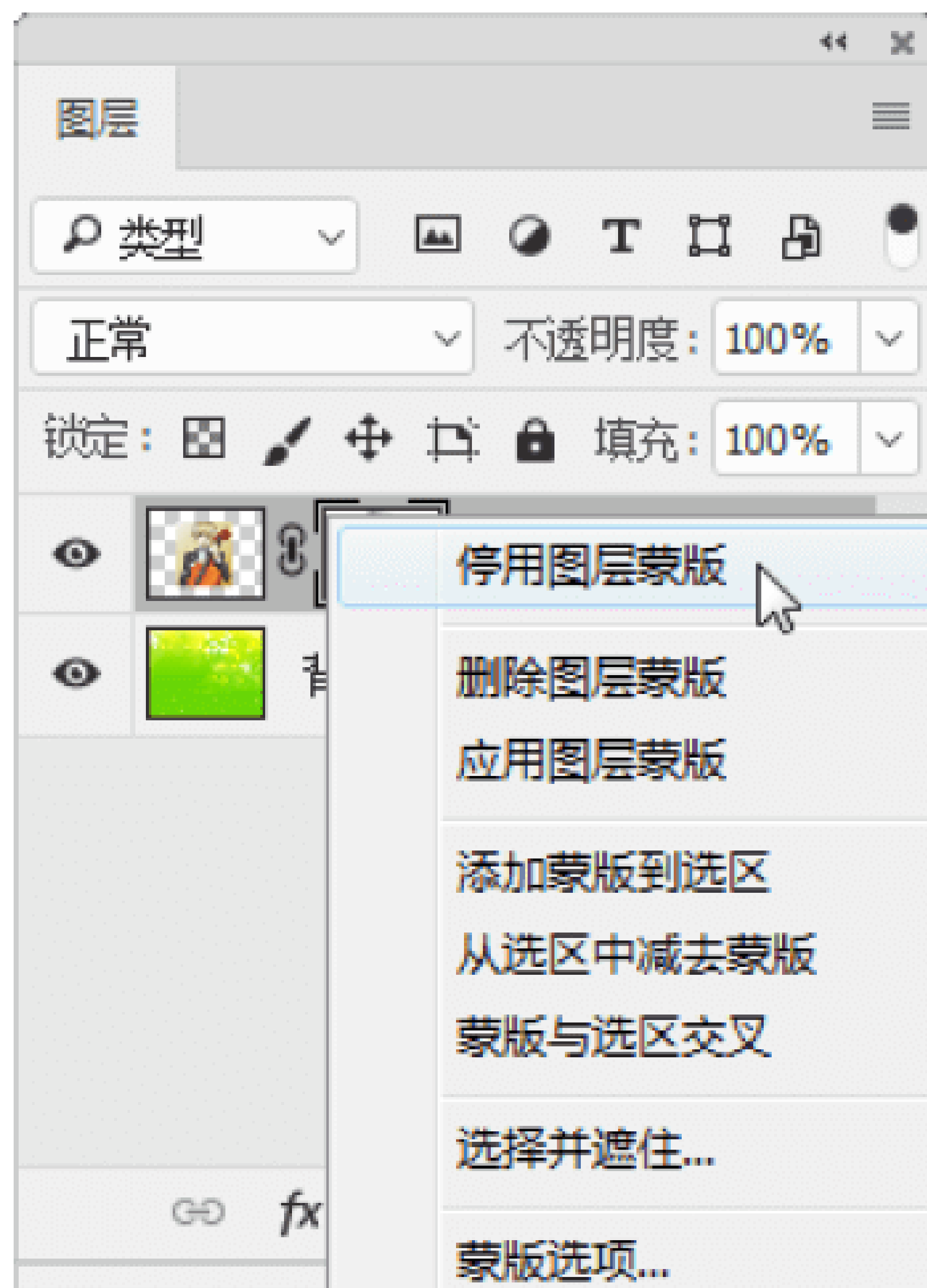
1．实战——停用 / 启用图层蒙版

在漫画图像编辑窗口中添加蒙版后，如果后面的操作不再需要蒙版，用户可以将其关闭，以节省对系统资源的占用。

步骤 01 按快捷键 Ctrl+O，打开一幅漫画素材图像。



步骤 02 在“图层”面板中，右击“图层 1”图层蒙版，在弹出的快捷菜单中选择“停用图层蒙版”命令。



步骤 03 执行上述操作后，即可停用图层蒙版。



步骤 04 再次右击“图层 1”图层蒙版，在弹出的快捷菜单中选择“应用图层蒙版”命令，即可启用图层蒙版。



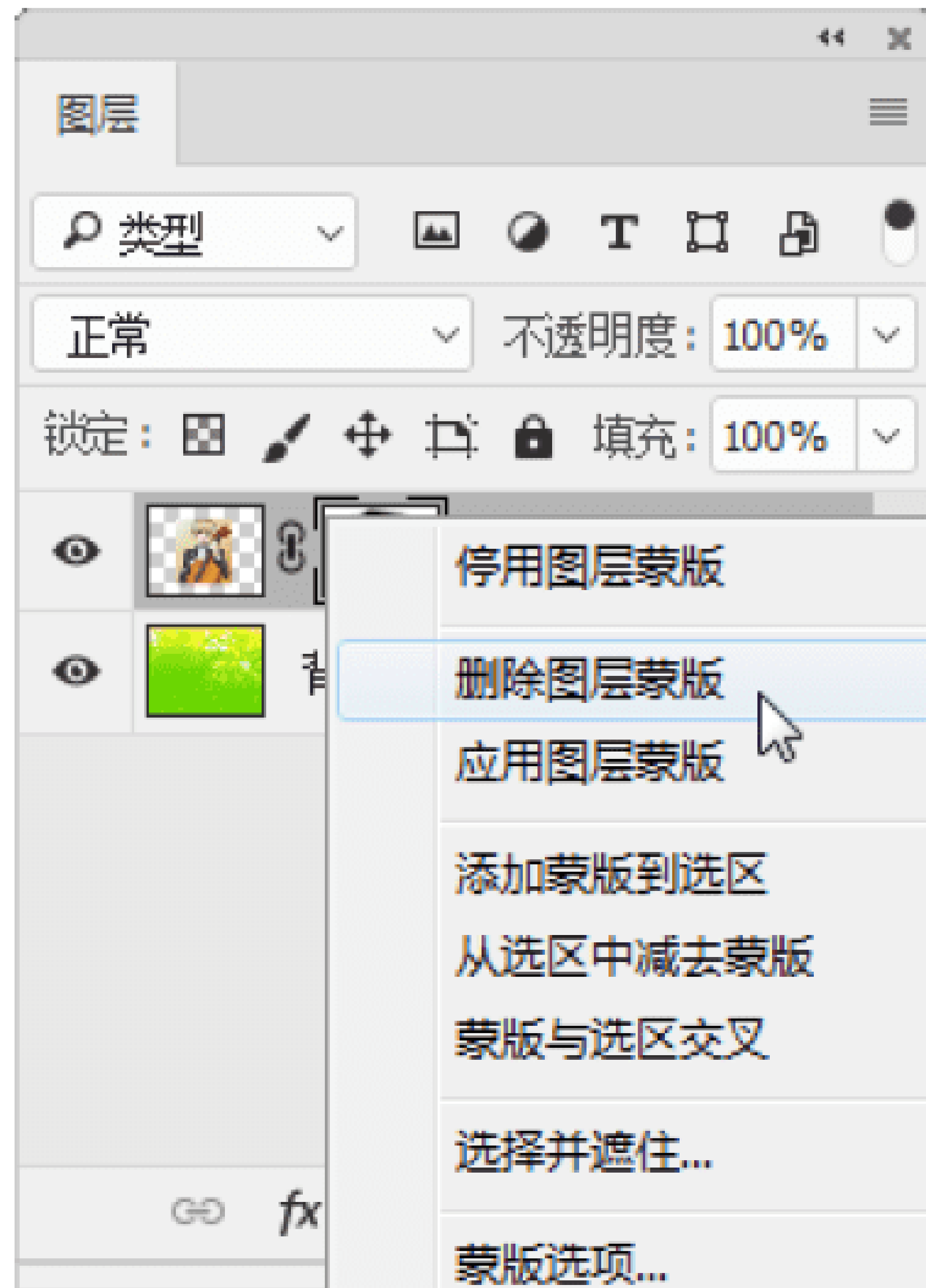
2．实战——删除图层蒙版

在使用 Photoshop 编辑漫画图像时，可以将创建的图层蒙版删除，漫画图像即可还原为设置图层蒙版之前的效果。

步骤 01 按快捷键 Ctrl+O，打开一幅漫画素材图像。



步骤 02 在“图层”面板中右击“图层 1”图层蒙版，在弹出的快捷菜单中选择“删除图层蒙版”命令。



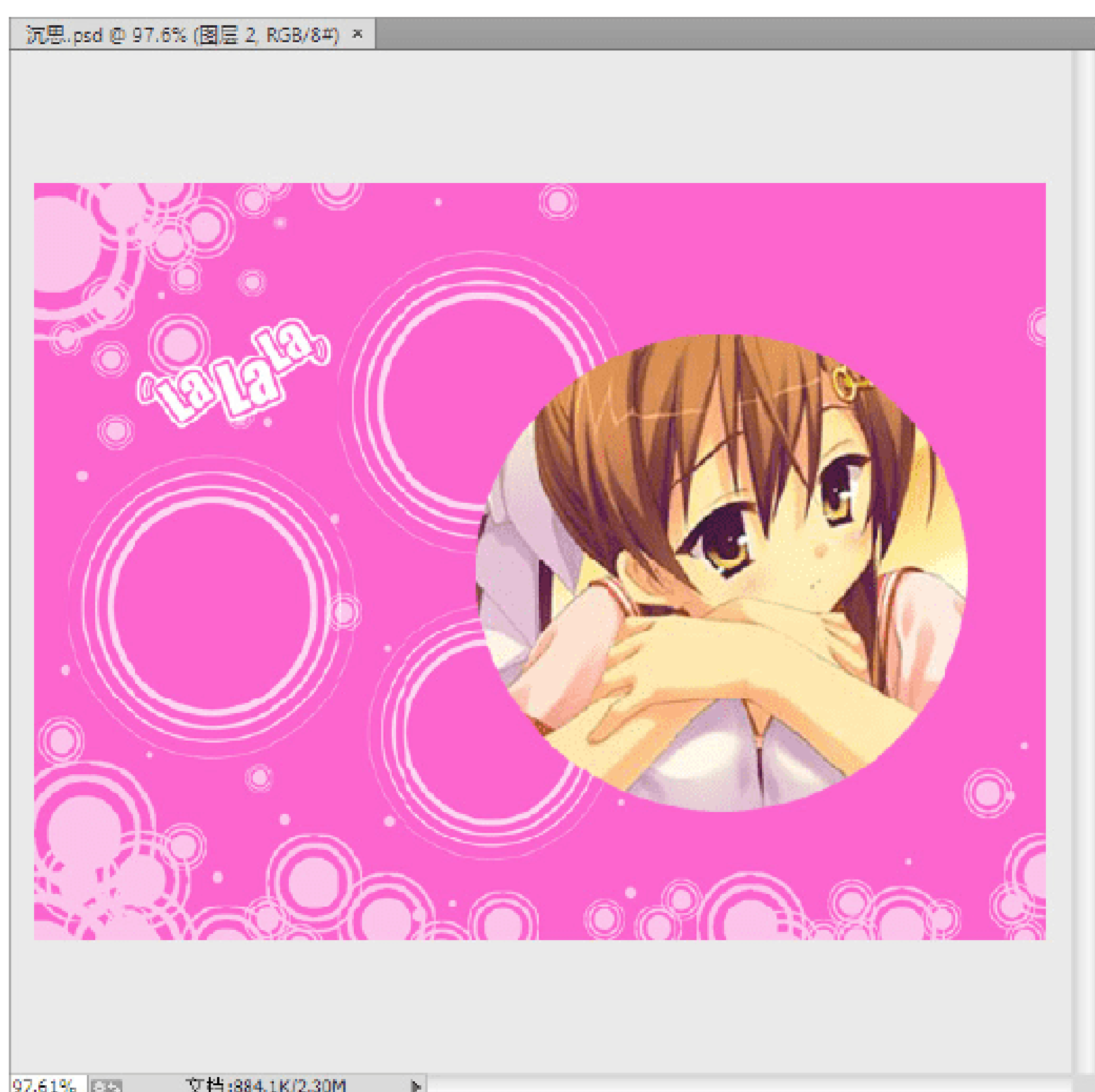
步骤 03 执行上述操作后，即可删除图层蒙版。



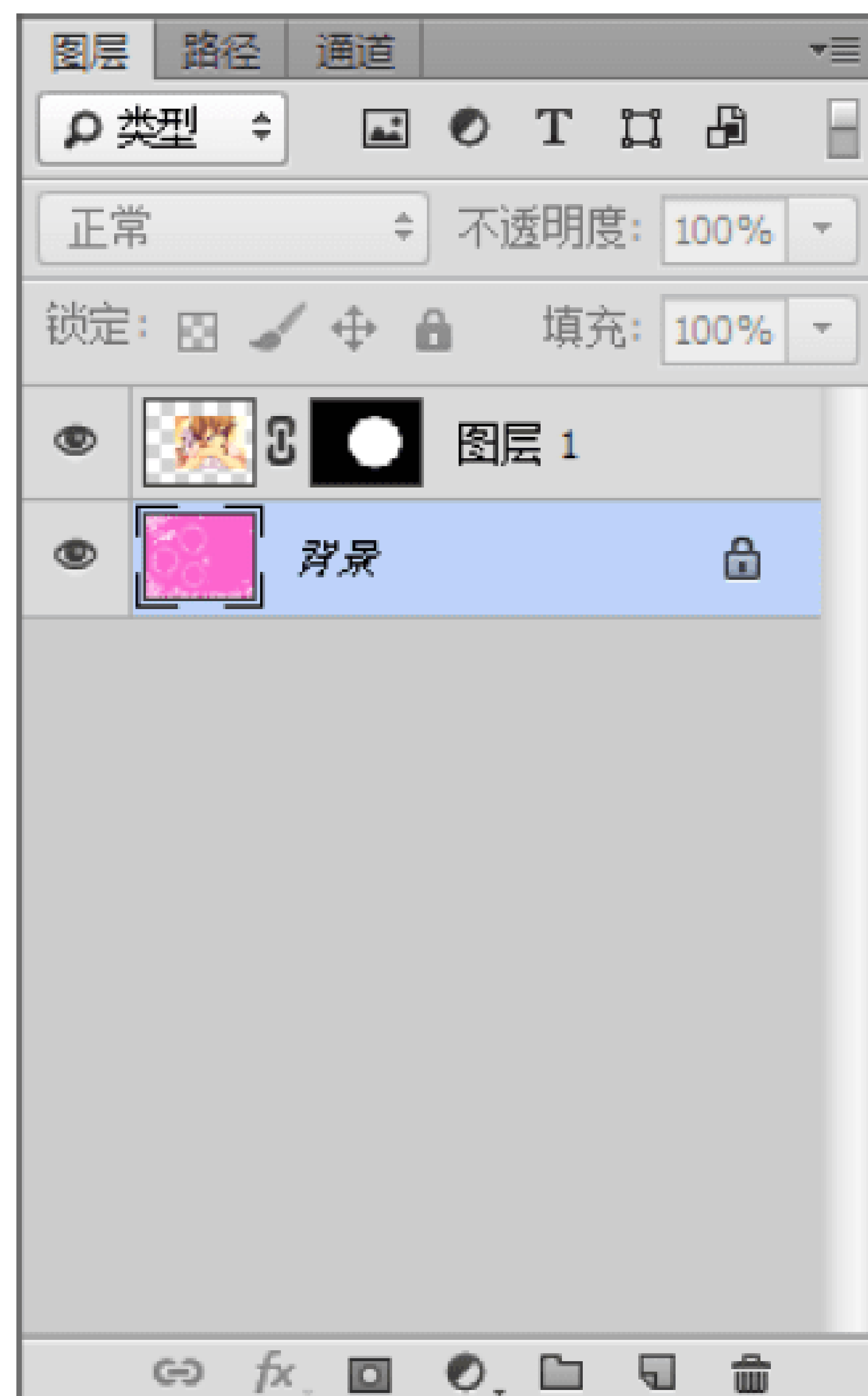
3．实战——应用图层蒙版

在 Photoshop 中编辑漫画图像时，如果创建了图层蒙版，可以应用图层蒙版来减少文件大小。

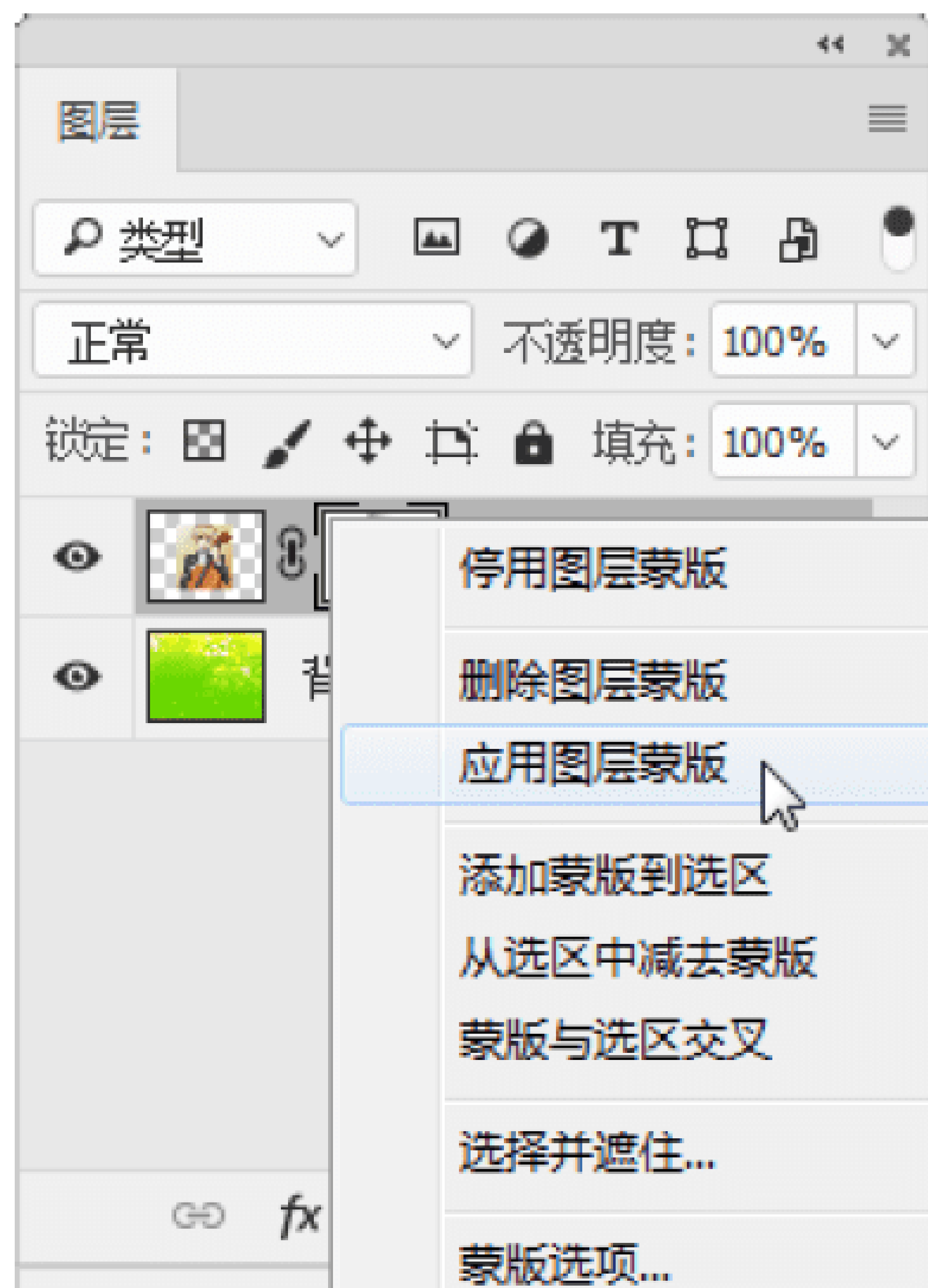
步骤 01　按快捷键 Ctrl+O，打开一幅漫画素材图像。



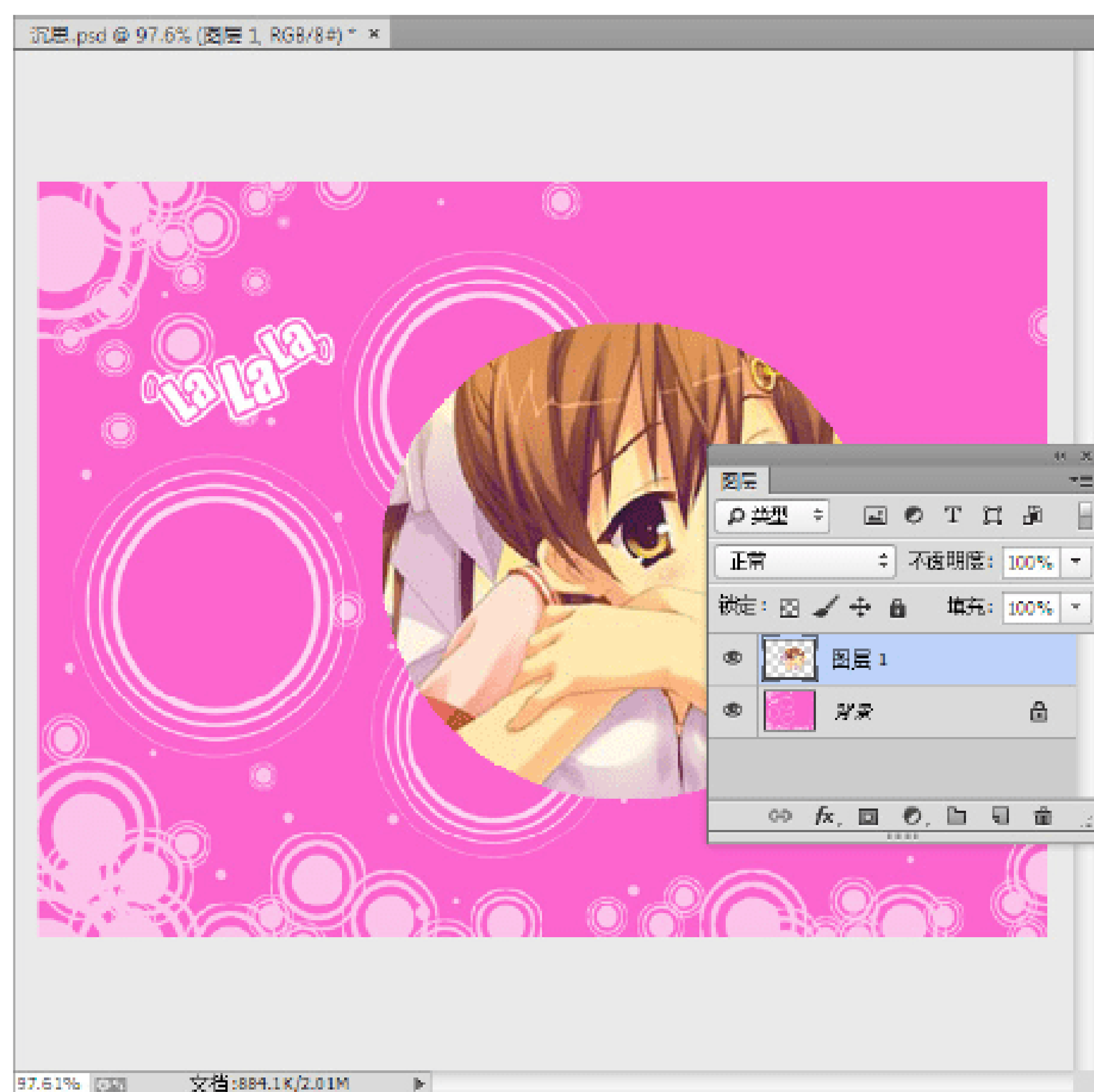
步骤 02　展开“图层”面板，选择“图层 1”图层。



步骤 03　选择“图层 1”图层的蒙版缩览图，单击鼠标右键，在弹出的快捷菜单中选择“应用图层蒙版”命令。



步骤 04　执行上述操作后，即可应用图层蒙版。



◆　**知识扩展**

图层蒙版只是起到显示及隐藏漫画图像的作用，并非删除了漫画图像。

应用图层蒙版效果后，图层蒙版中的白色区域对应的图层漫画图像被保留，而蒙版中黑色区域对应的图层漫画图像被删除，灰色过度区域所对应的图层漫画图像部分像素被删除。

12.1.7 蒙版与选区的互换

本节主要介绍取消图层与图层蒙版链接、链接图层与图层蒙版、将图层蒙版转换为选区、将选区转换为图层蒙版、将矢量蒙版转换为选区以及将矢量蒙版转换为图层蒙版的操作方法。

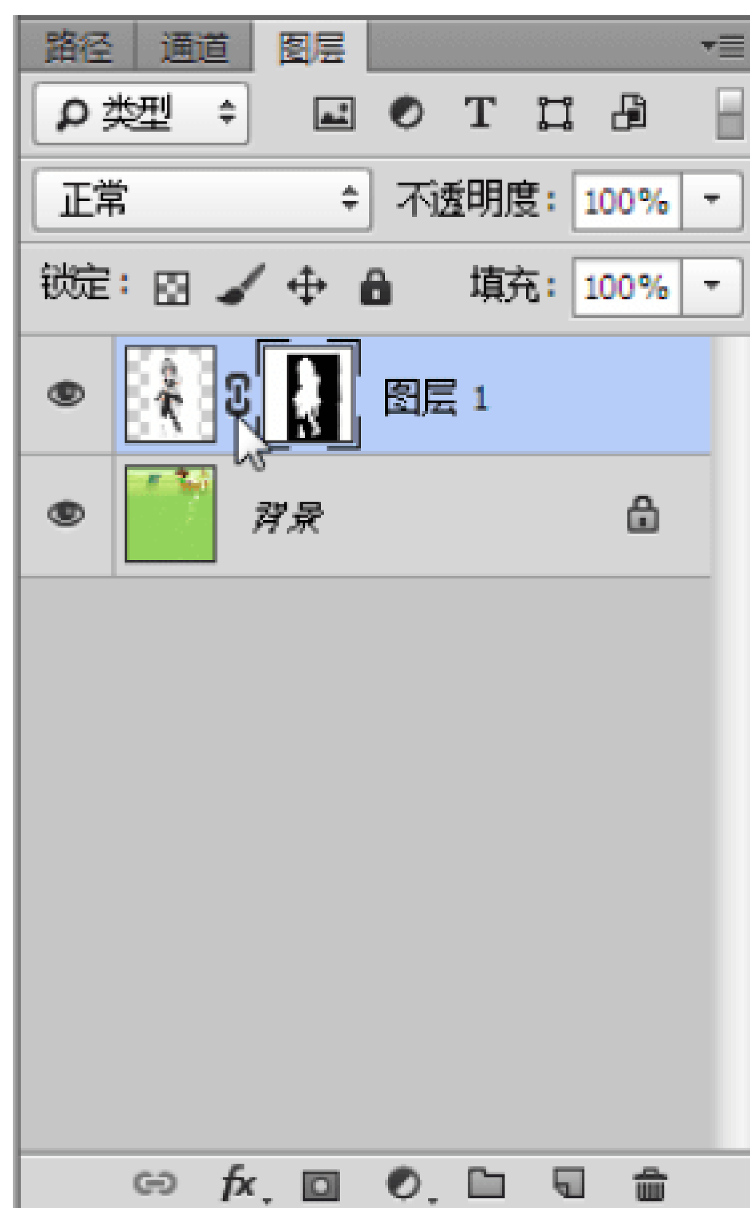
1. 实战——取消链接 / 链接图层与图层蒙版

在使用 Photoshop 编辑漫画图像时，用户可以对图层与图层蒙版进行链接或者取消链接的操作。

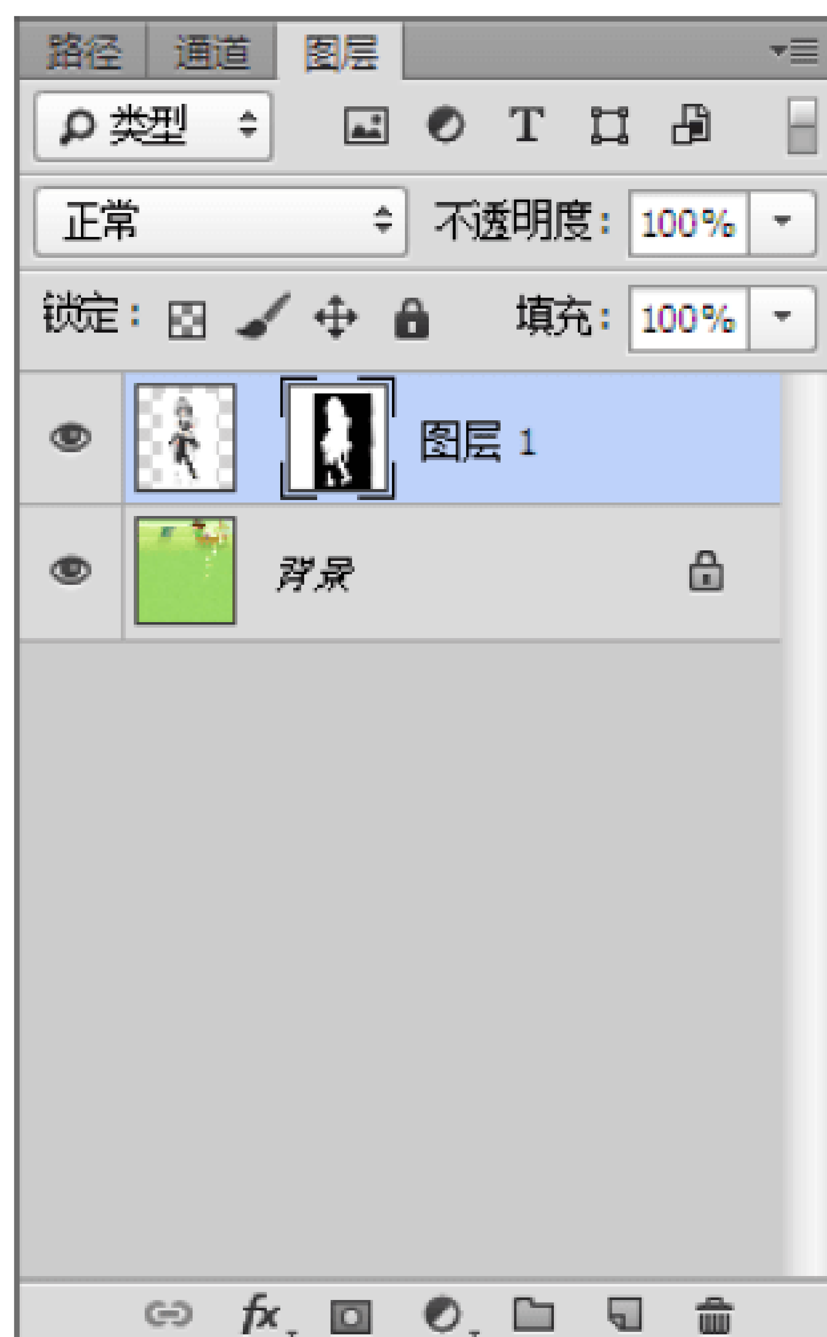
步骤 01 按快捷键 Ctrl+O，打开一幅漫画素材图像。



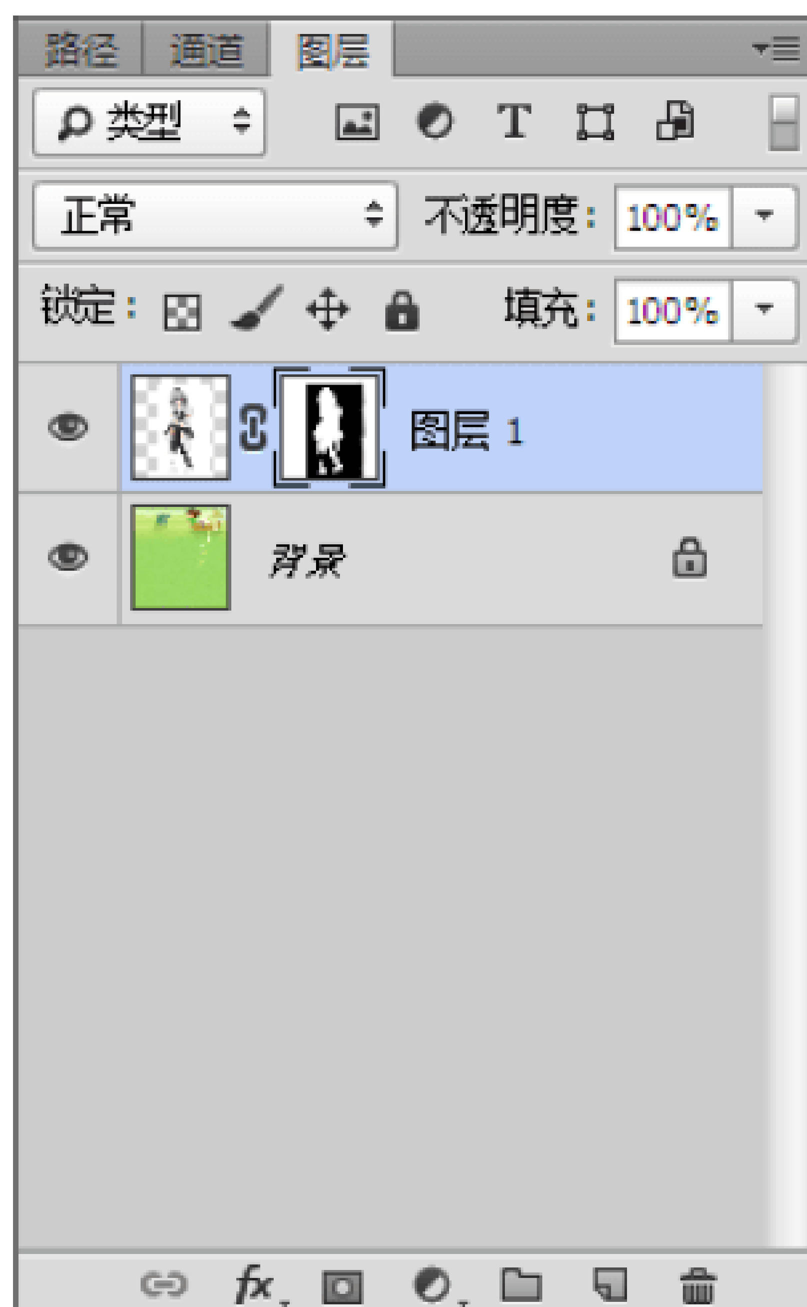
步骤 02 展开“图层”面板，移动鼠标指针至“图层”面板中的“指示图层蒙版链接到图层”图标上。



步骤 03 单击鼠标左键即可取消图层与图层蒙版的链接。



步骤 04 单击“图层”面板中的“指示图层蒙版链接到图层”图标，即可链接图层与图层蒙版。



◆ **知识扩展**

默认图层与图层蒙版之间是相互链接的，因而当对其中的一方进行移动、缩放或变换操作时，另一方也会发生变化。

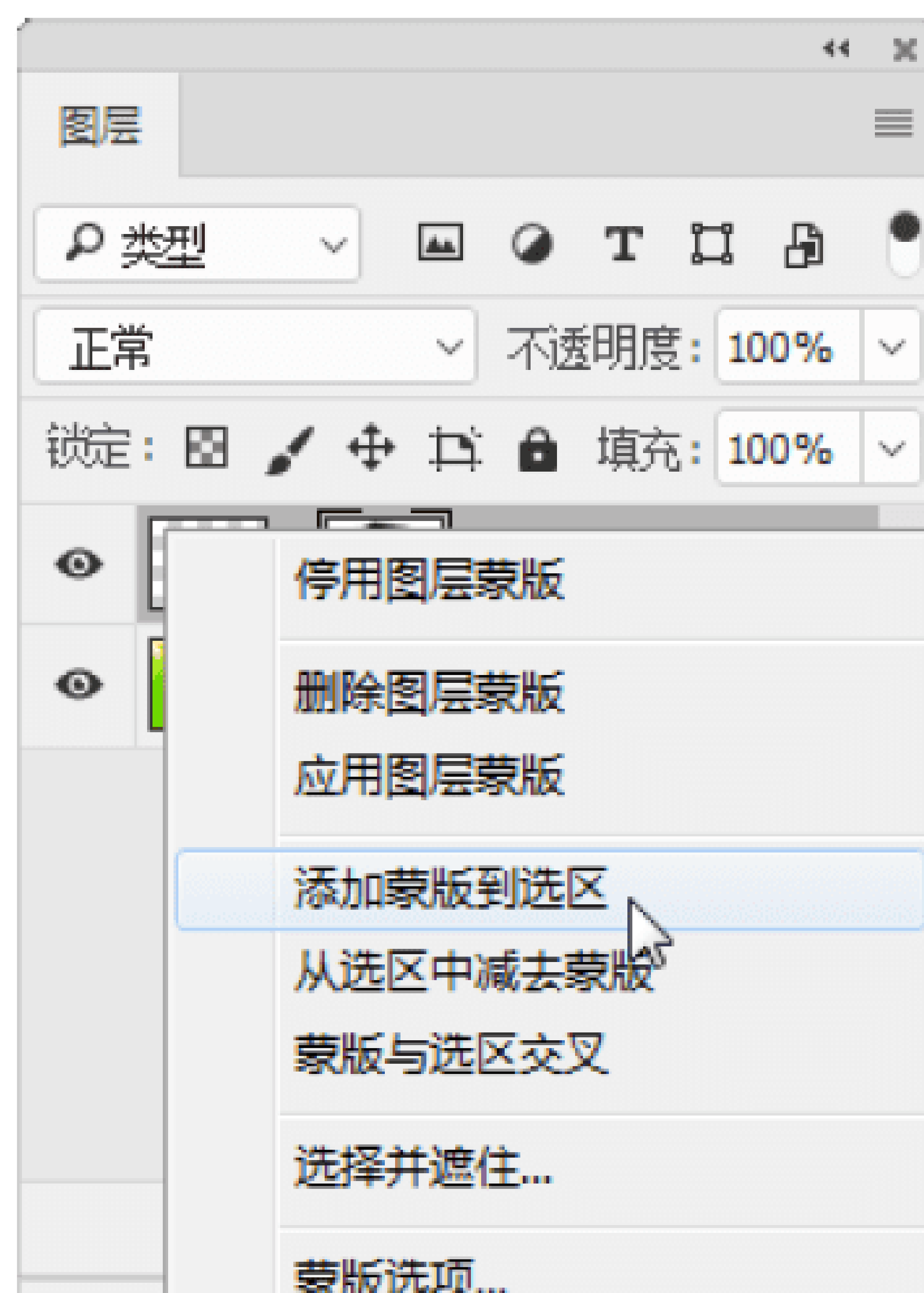
2．实战——将图层蒙版转换为选区

在使用 Photoshop 绘制漫画的过程中，用户可以根据工作需要将图层蒙版转换为选区。

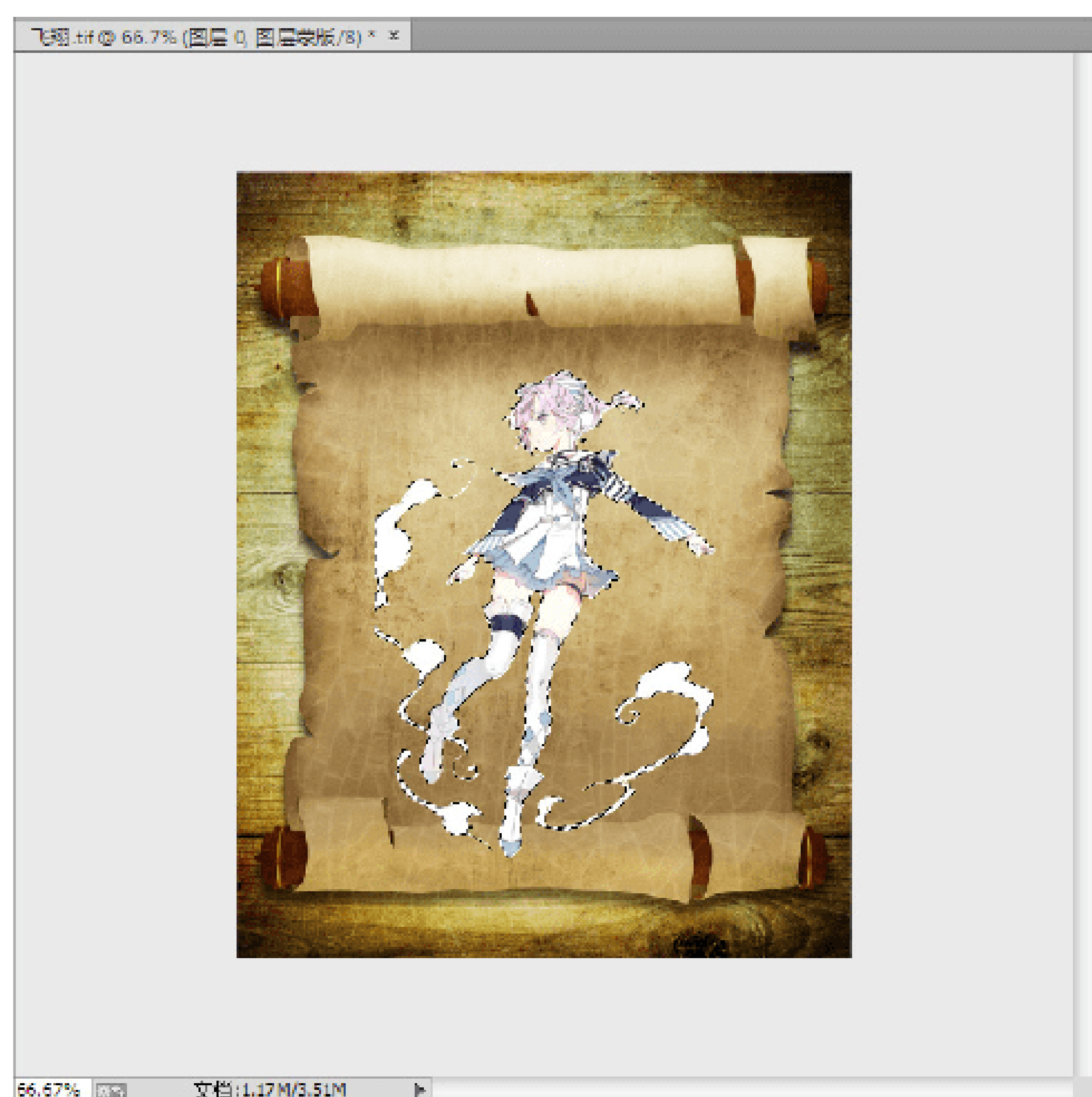
步骤 01　按快捷键 Ctrl+O，打开一幅漫画素材图像。



步骤 02　选择“图层 1”图层，在图层蒙版缩览图上右击，选择“添加蒙版到选区”命令。



步骤 03　执行上述操作后，即可将图层蒙版转换为选区。



3．实战——将选区转换为图层蒙版

在 Photoshop 中绘制漫画时，用户可以根据工作需要将选区转换为图层蒙版。

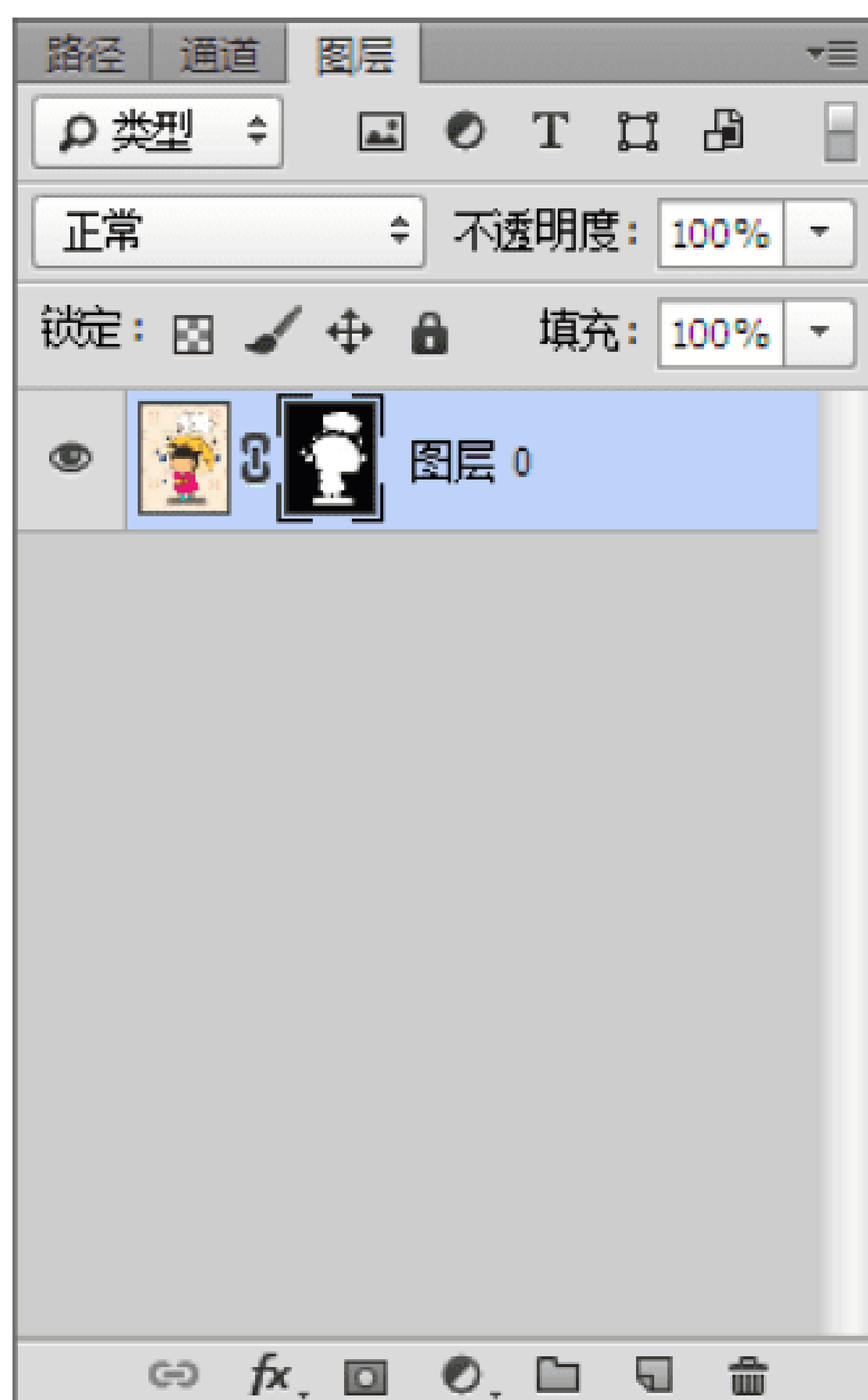
步骤 01 按快捷键 Ctrl+O，打开一幅漫画素材图像。



步骤 02 选取工具箱中的磁性套索工具，移动鼠标指针至漫画图像编辑窗口中，按住鼠标左键并拖曳，创建选区。



步骤 03 展开“图层”面板，单击面板底部的“添加图层蒙版”按钮。



步骤 04 执行上述操作后，即可将选区转换为图层蒙版。



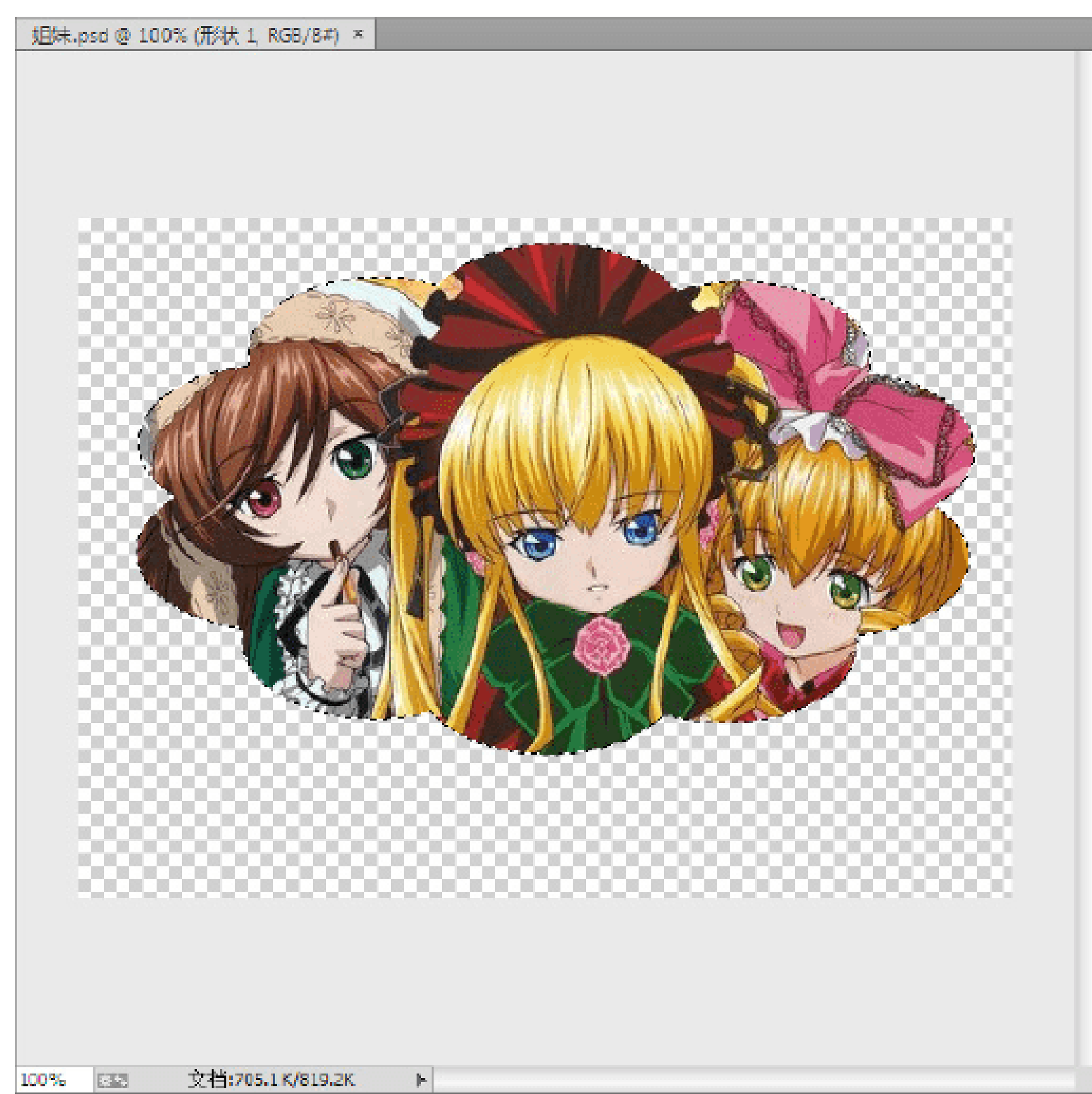
4．实战——将矢量蒙版转换为选区

普通图层的矢量蒙版与形状图层的矢量蒙版，两者的特性完全相同，用户可以像载入形状图层的选区一样载入矢量蒙版的选区，以便更好地绘制漫画。

步骤 01 按快捷键 Ctrl+O，打开一幅漫画素材图像。



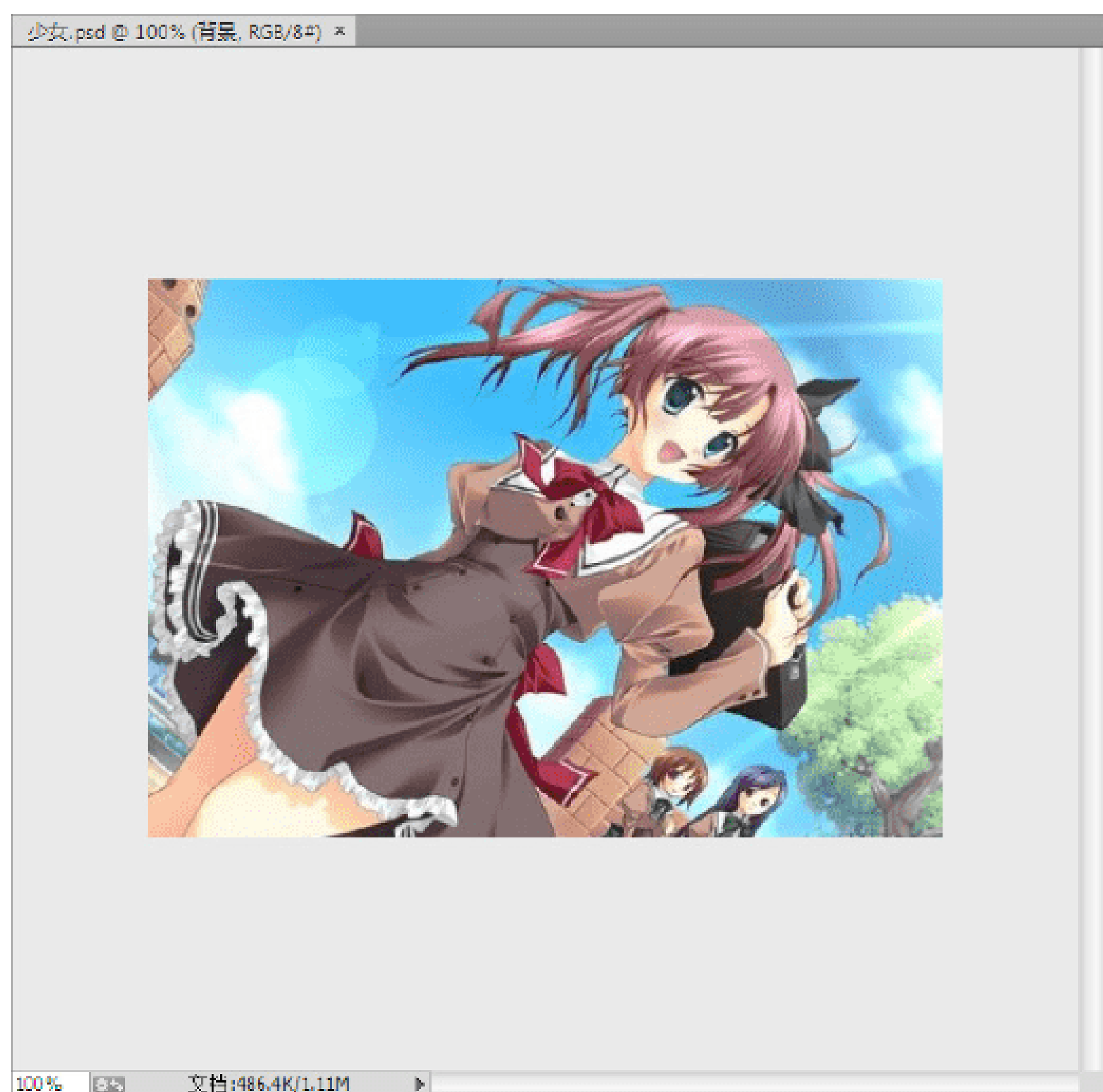
步骤 02 展开“图层”面板，按住 Ctrl 键的同时，在“图层 1”矢量蒙版缩览图上单击，即可将矢量蒙版转换为选区。



5．实战——将矢量蒙版转换为图层蒙版

在用 Photoshop 编辑漫画图像时，可以根据需要将矢量蒙版转换为图层蒙版。

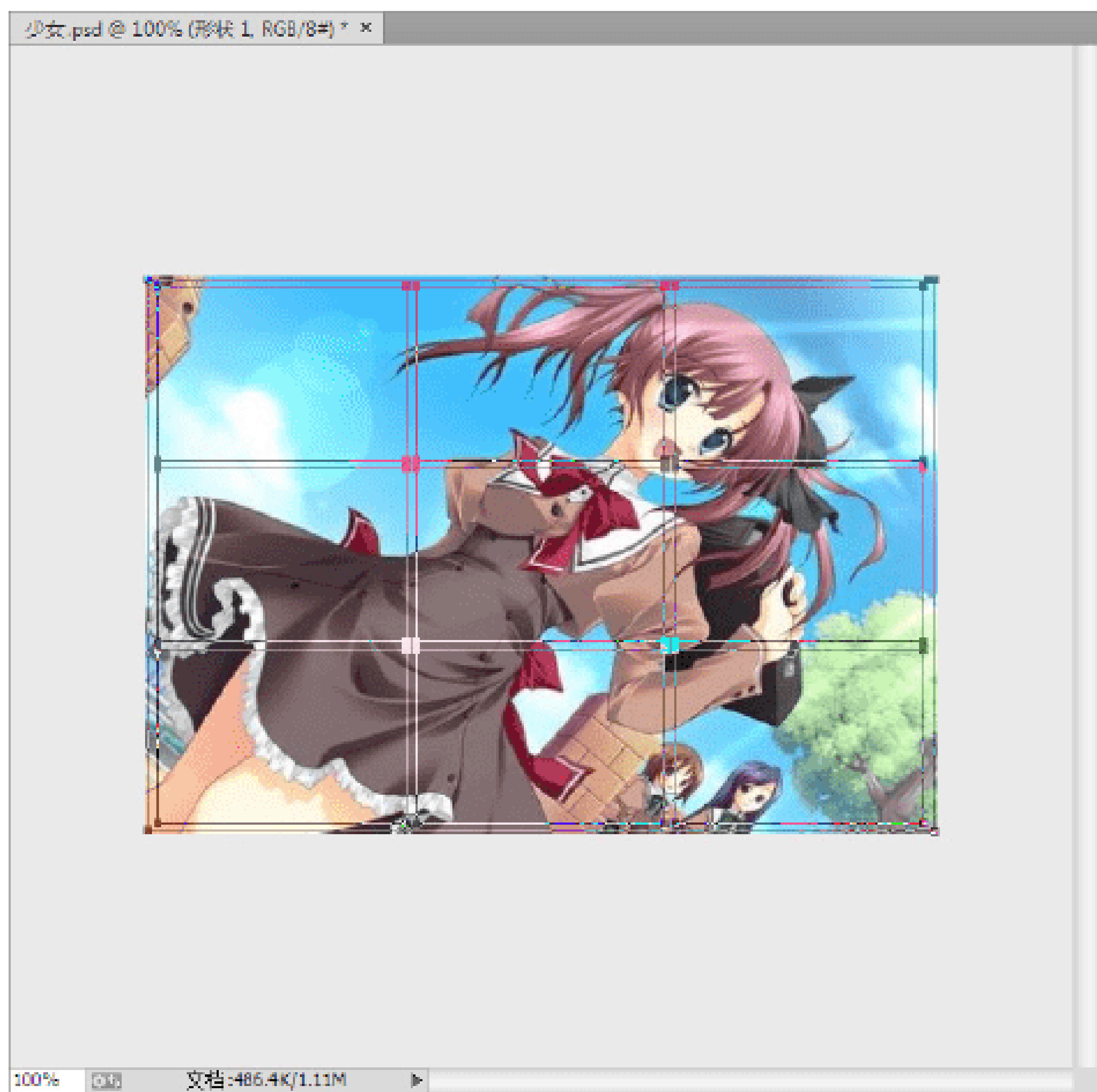
步骤 01 按快捷键 Ctrl+O，打开一幅漫画素材图像。



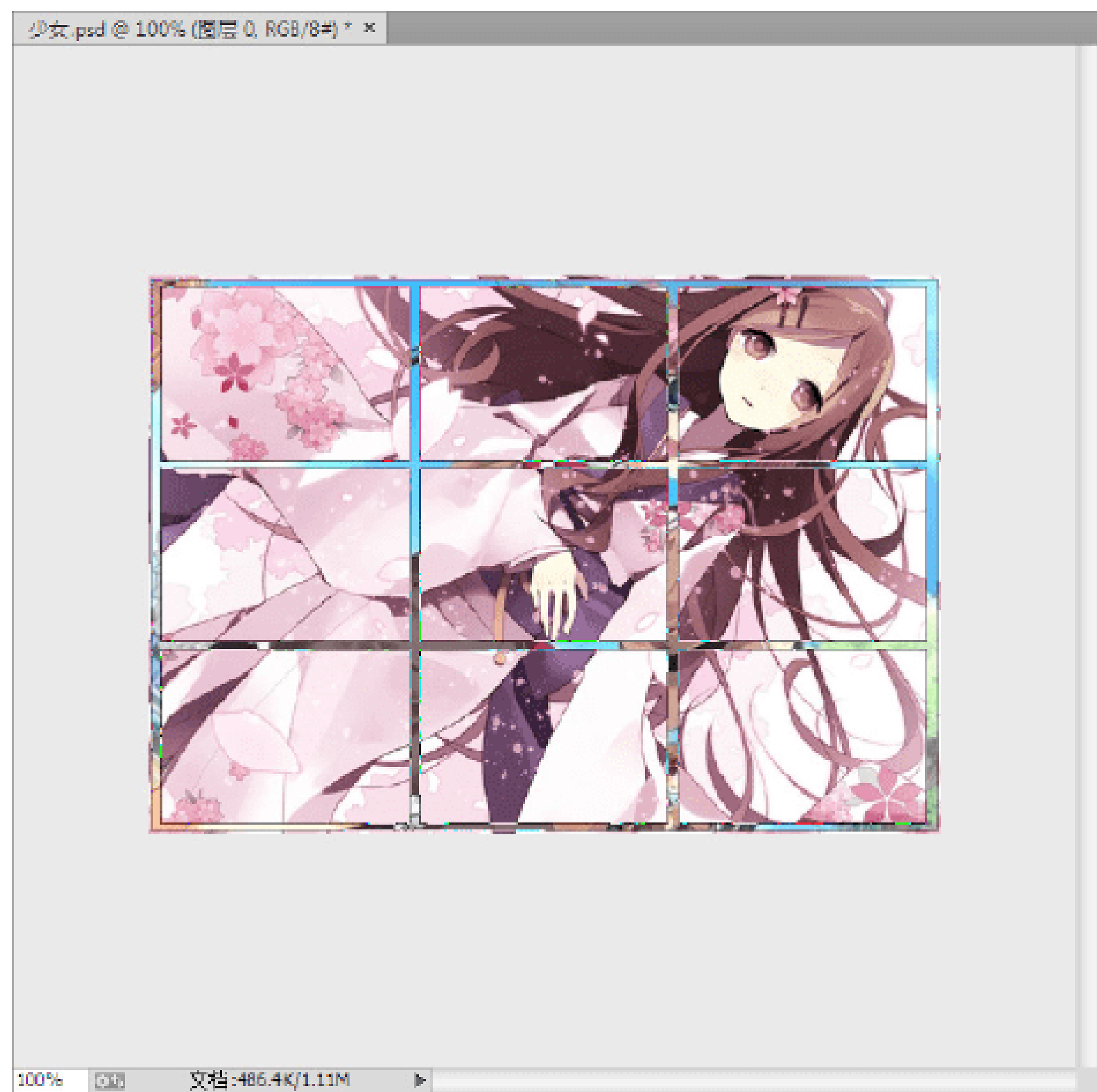
步骤 02 选取工具箱中的自定形状工具，设置“选择工具模式”为“路径”、“形状”为“网格”。



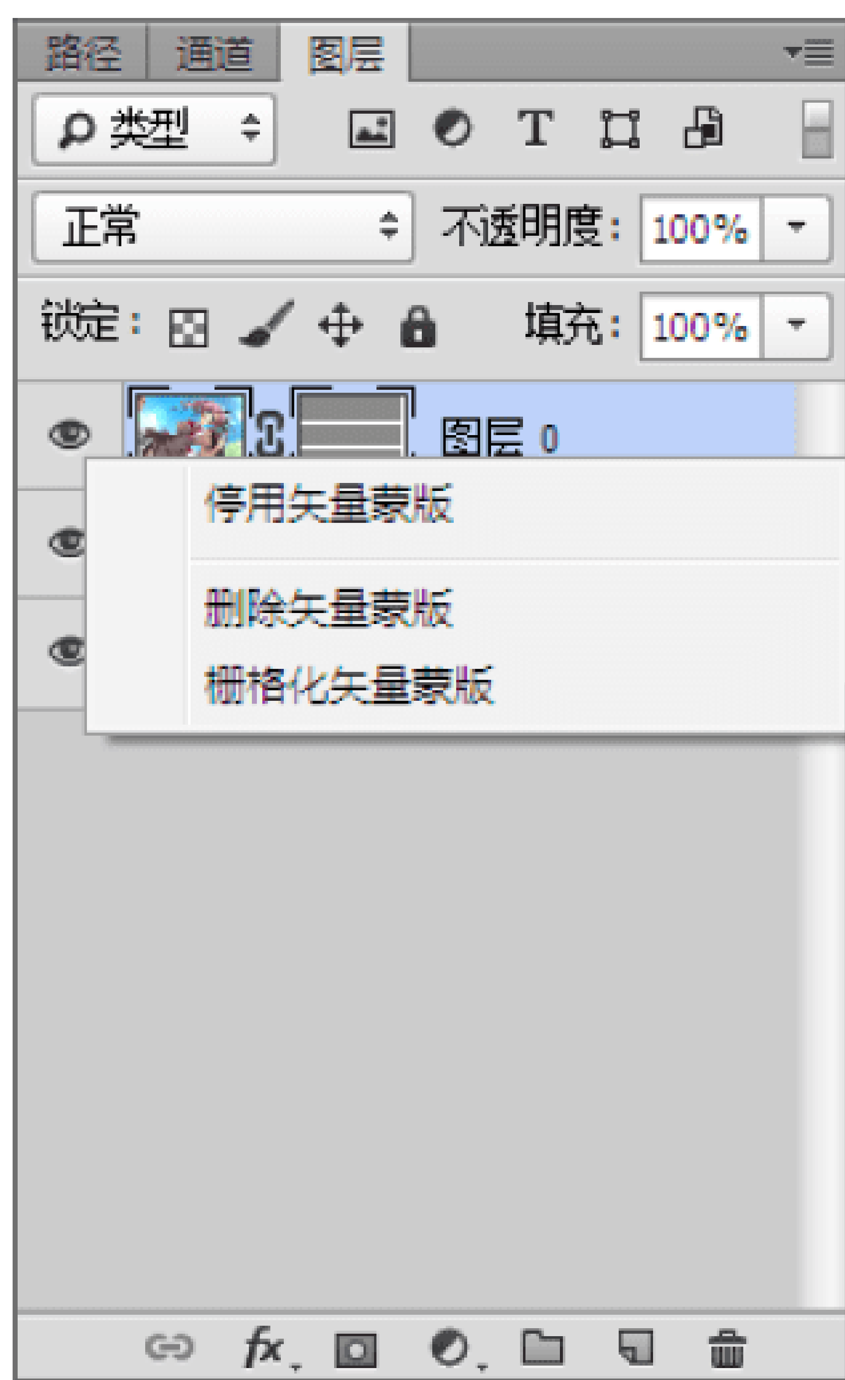
步骤 03 移动鼠标指针至漫画图像编辑窗口中的合适位置，按住鼠标左键并拖曳，绘制一个网格路径。



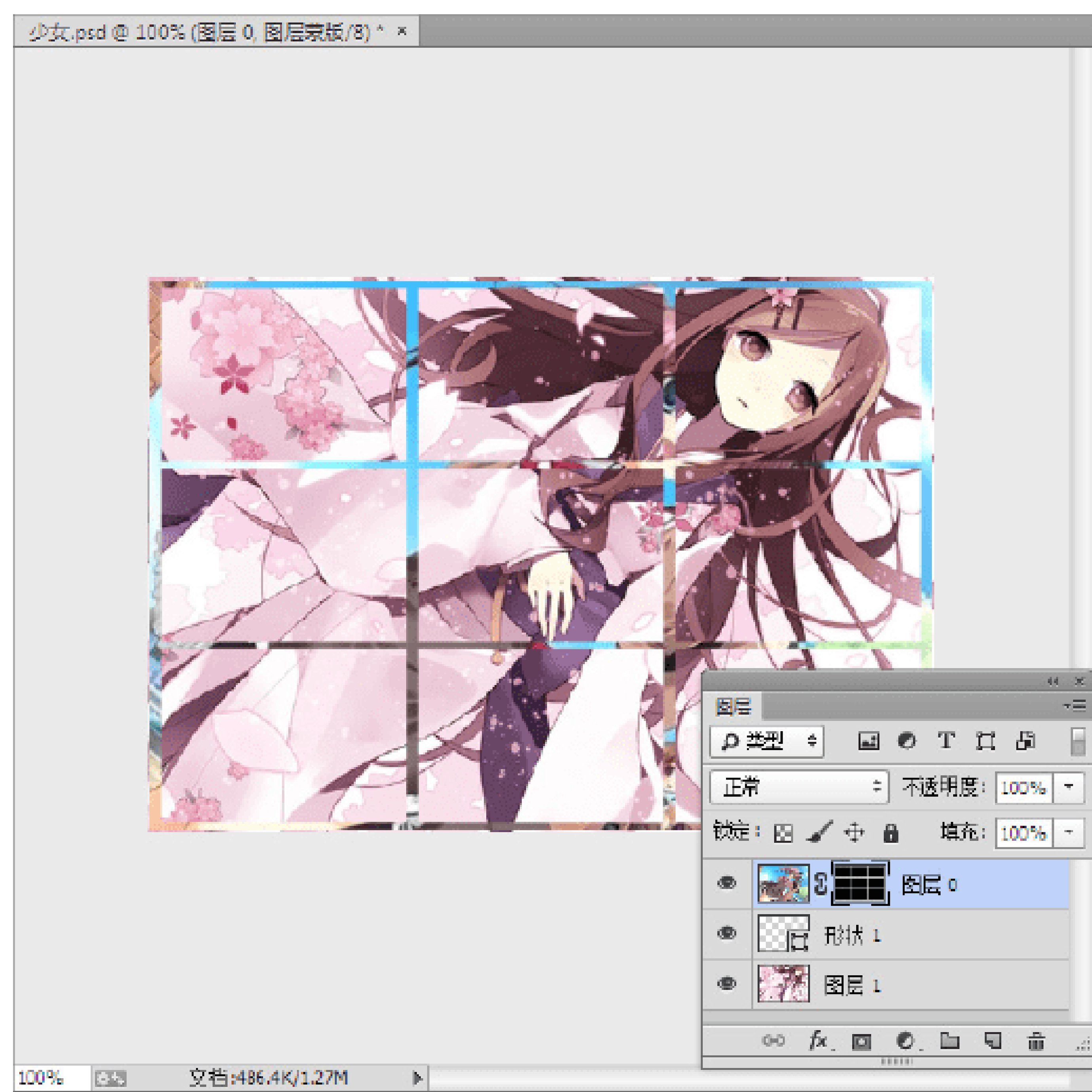
步骤 04 在菜单栏中选择“图层”|“矢量蒙版”|“当前路径”命令，即可创建矢量蒙版，在“图层”面板中可以看到基于当前路径创建的矢量蒙版。



步骤 05 展开“图层”面板，选择矢量蒙版缩览图并右击，在弹出的快捷菜单中选择“栅格化矢量蒙版”命令。



步骤 06 执行上述操作后，即可将矢量蒙版转换为图层蒙版。



◆ **知识扩展**

矢量蒙版较适合为漫画图像添加边缘界限明显的蒙版效果，但仅能使用钢笔、矩形等工具对其进行编辑。若通过将矢量蒙版栅格化，从而将其转换为图层蒙版，还可以使用其他绘图工具进行编辑。

12.2　真人漫画创作

在绘制漫画时，一般都会选择用真人照片做参考材料，通过将真人照片夸张、变形来绘制出想要的漫画人物角色。下面通过真人照片来临摹出人物的漫画形象，可以适当地添加自己想要的效果。

12.2.1　实战——绘制动作草图



选择一个近景镜头的照片来进行临摹，人物的五官要清晰、特点要明显，这样可以将人物的外形重点表现出来，使人物的相似度增强。这里选择的是一张身着婚纱的写真照片。

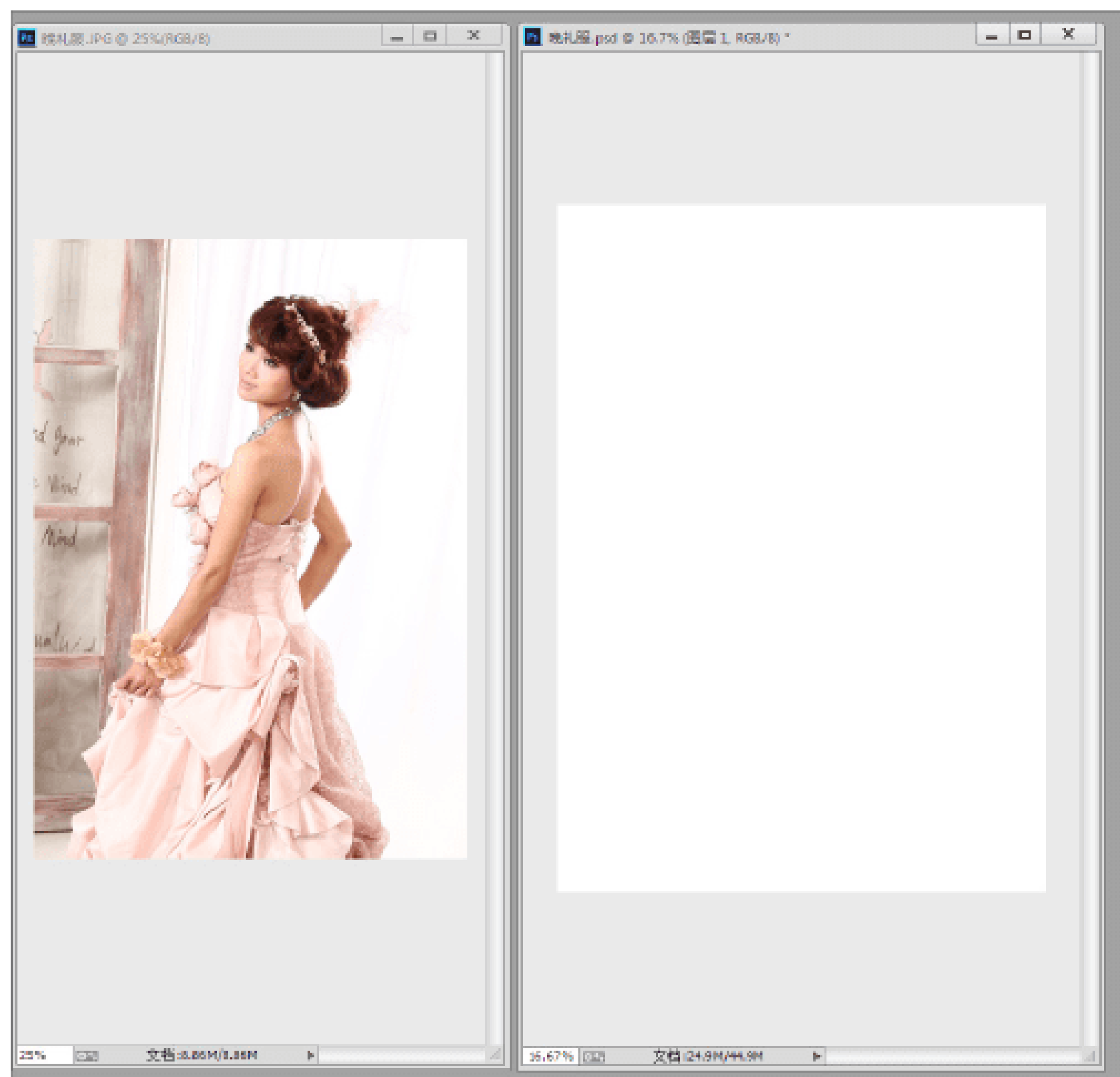
➢ 人物特点：身穿婚纱，双手捏住裙子，侧身站立。

➢ 转变：对人物的脸部表情和五官特征进行夸张转变，身体的姿势和服饰的特点做修改。

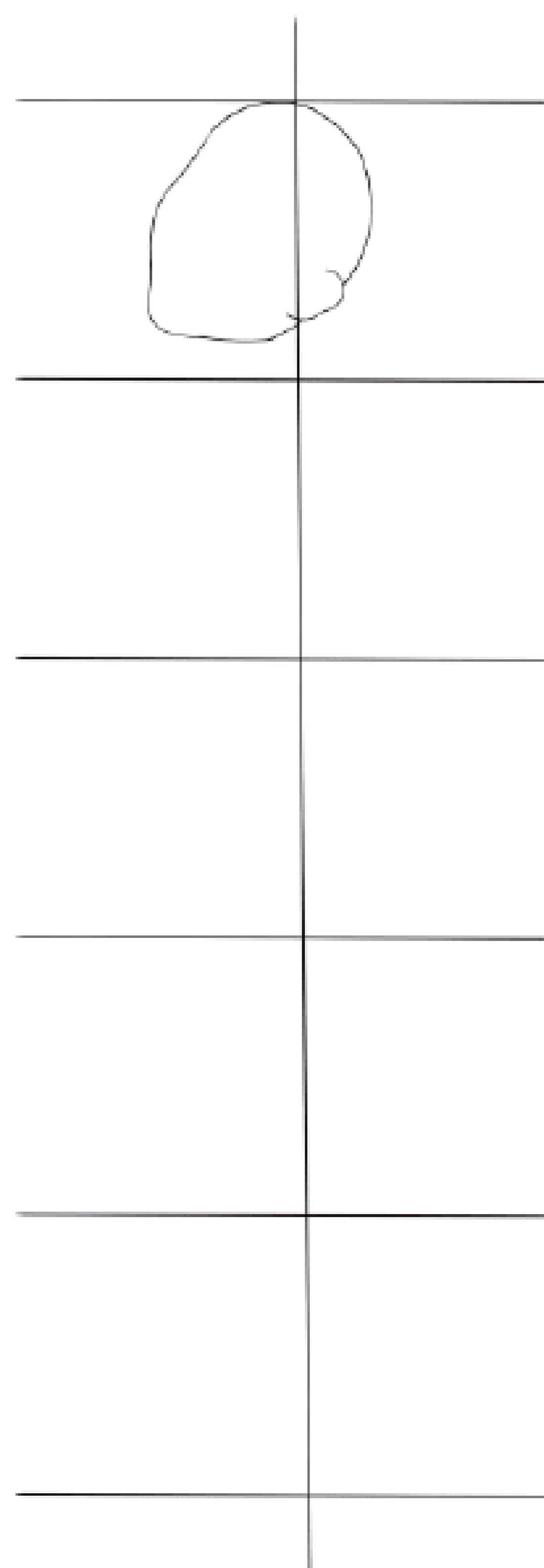
步骤 01　在 Photoshop 中打开所选择的照片，再新建一个画布。在“新建”对话框中进行参数设置。



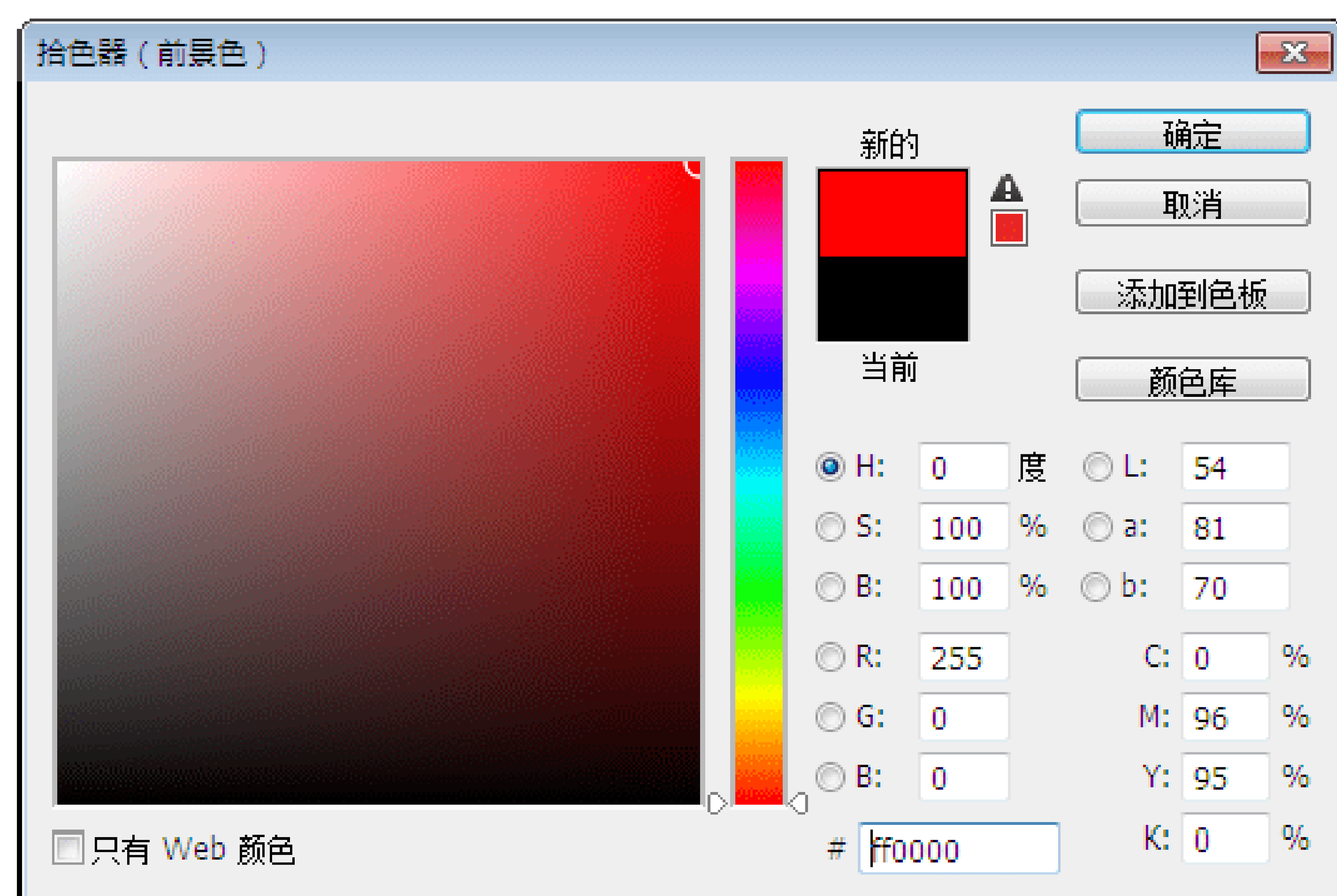
步骤 02　单击“确定”按钮，即可新建画布，将新建画布的窗口素材和图片的窗口并排在一起。



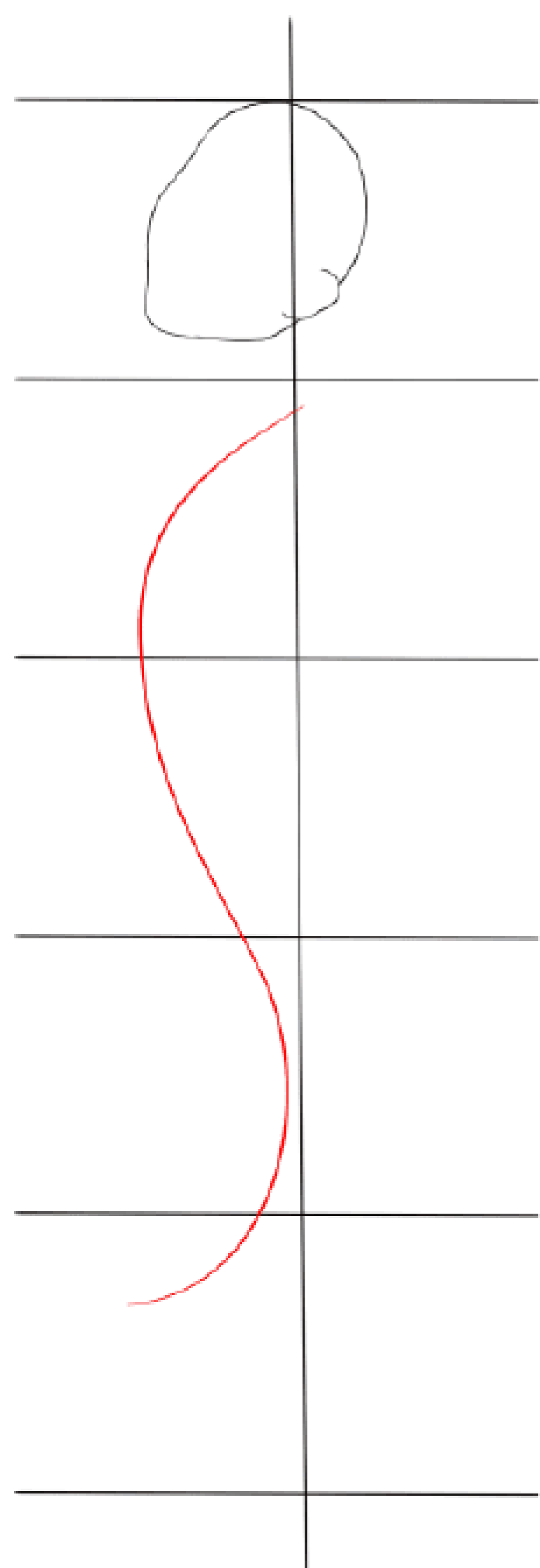
步骤 03 根据照片在画布上先确定人物的头身比和重心线。



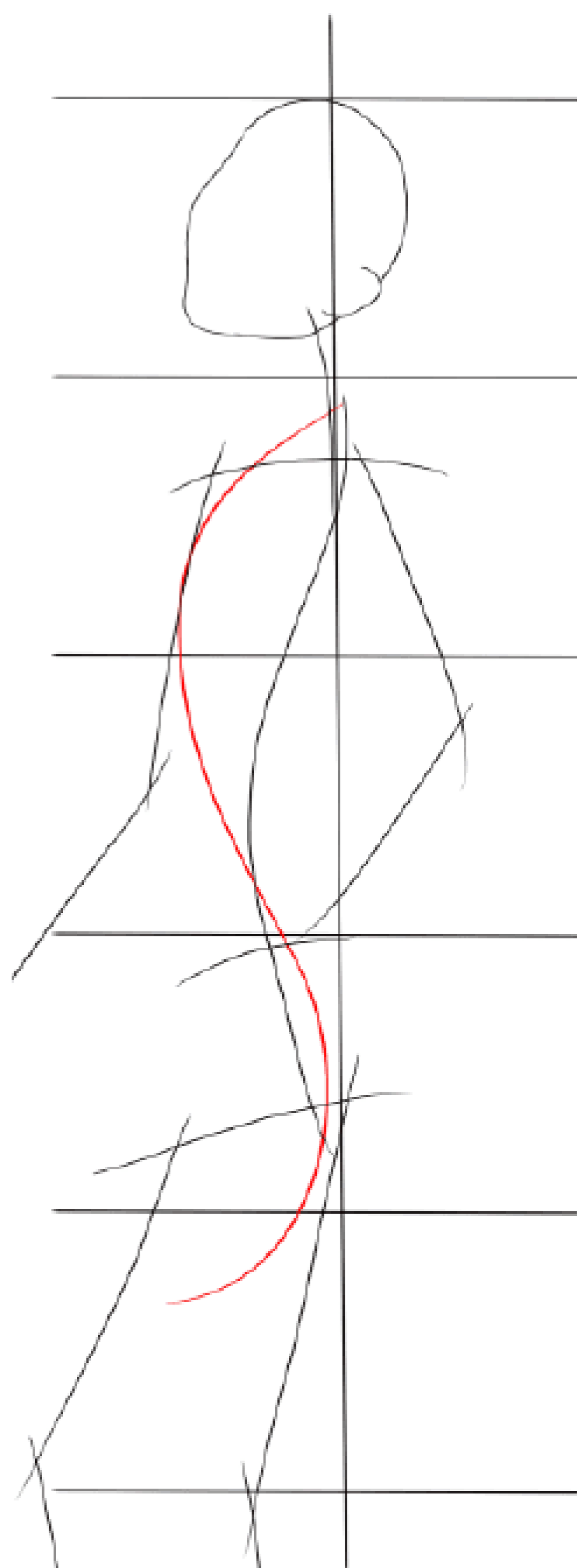
步骤 04 在工具箱底部单击前景色色块，弹出“拾色器（前景色）”对话框，设置前景色为红色。



步骤 05 用红色的画笔绘制出 S 形线条，确定人物的动势。

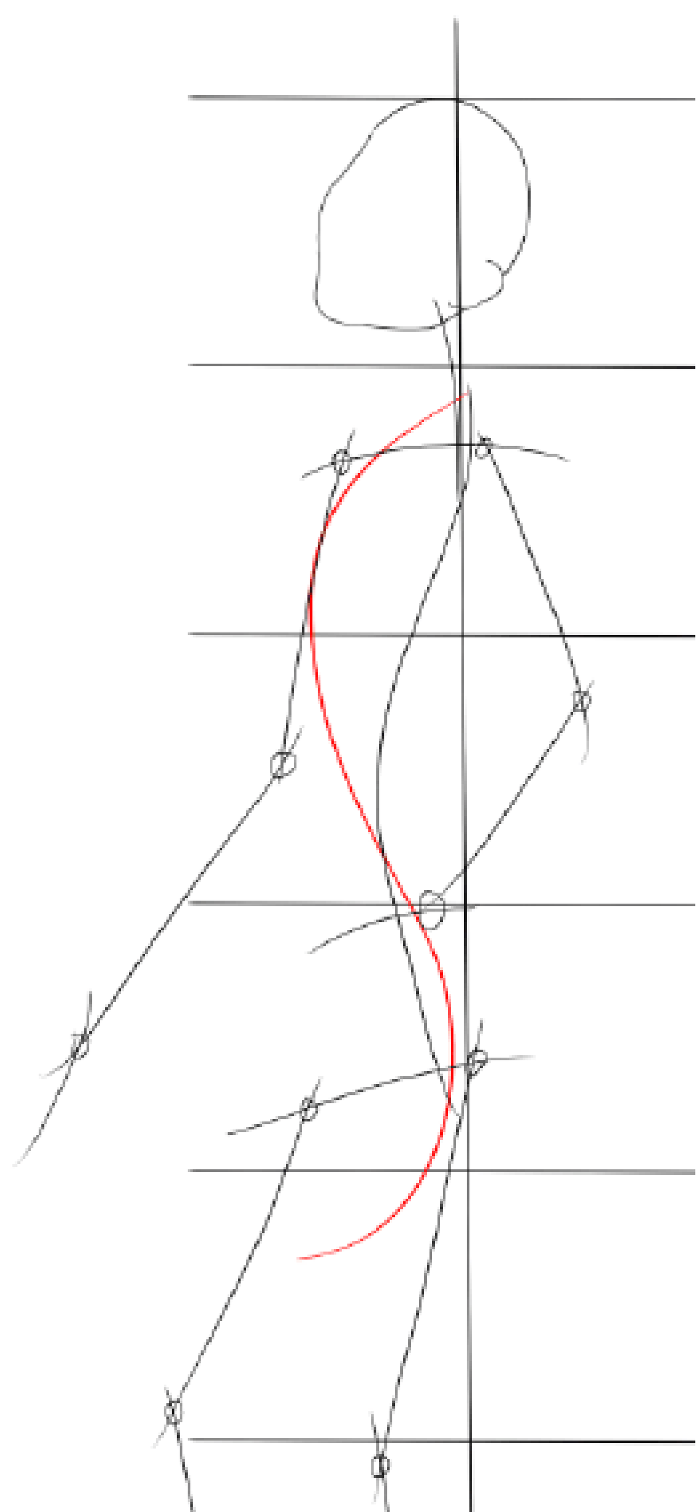


步骤 06 按 D 键，前景色颜色恢复为默认值黑色，使用黑色的画笔绘制出人物四肢大概的位置。

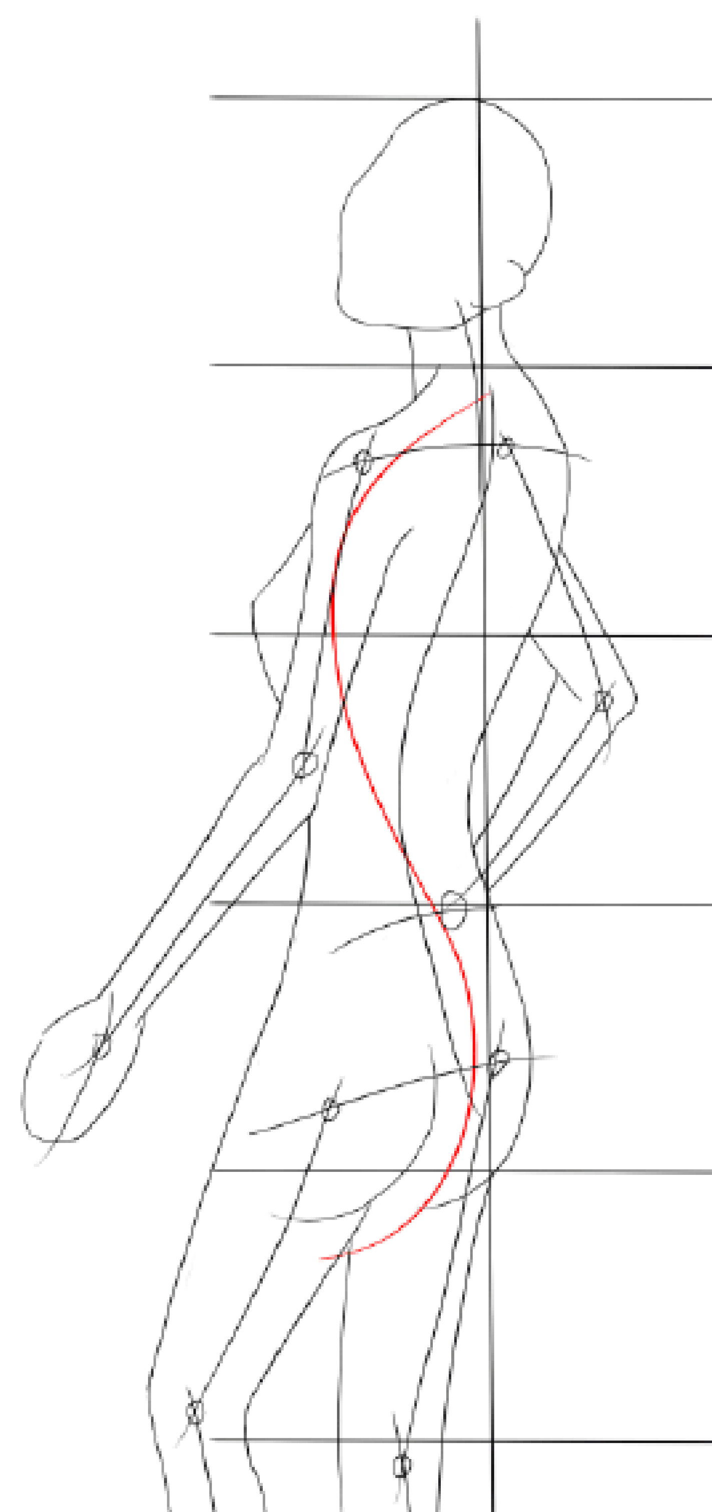


12.2.2 实战——绘制人体结构

步骤 01 用小圆圈标记出人物的关节点，以方便后续的绘制。

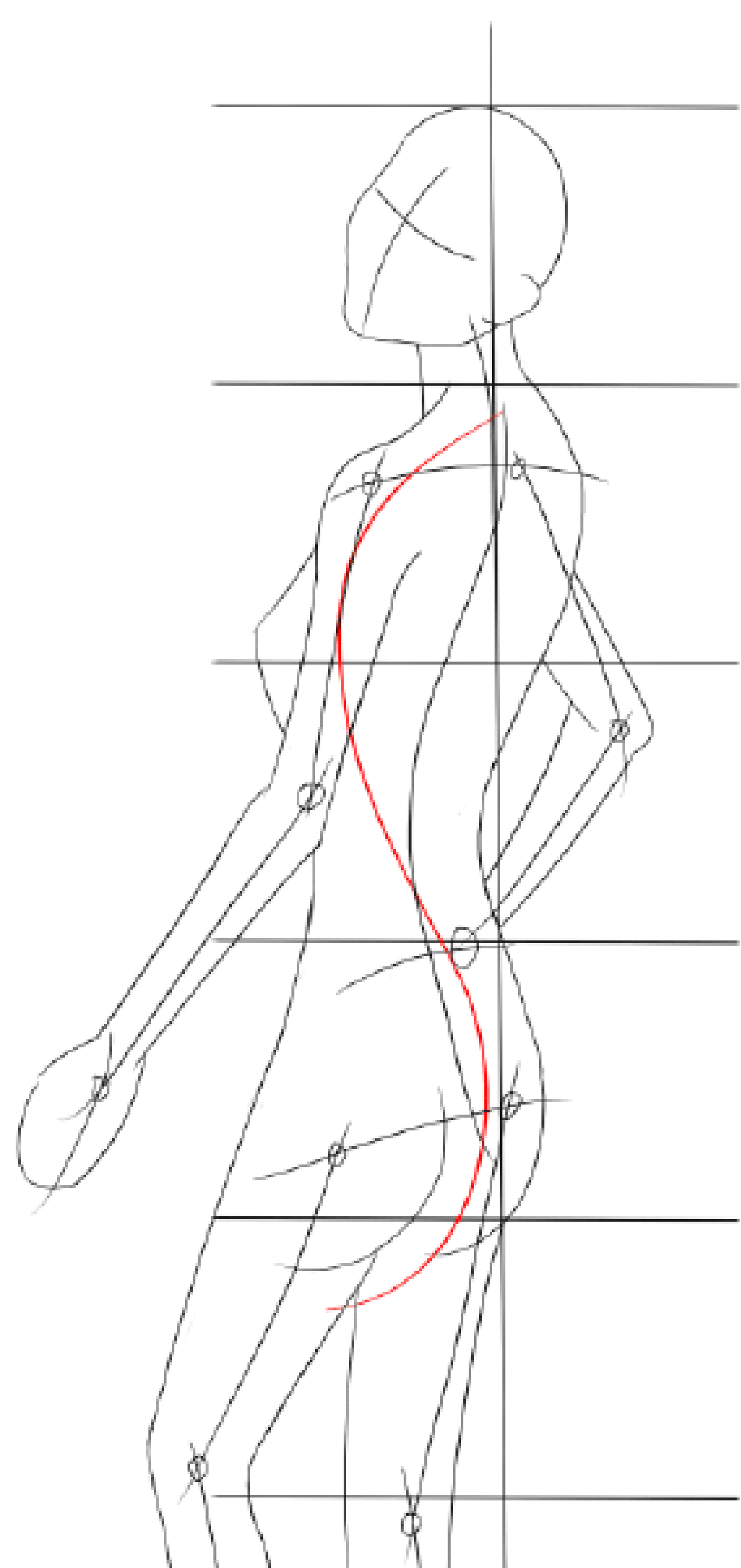


步骤 02 根据人物的动态线，绘制出人物的身体结构。

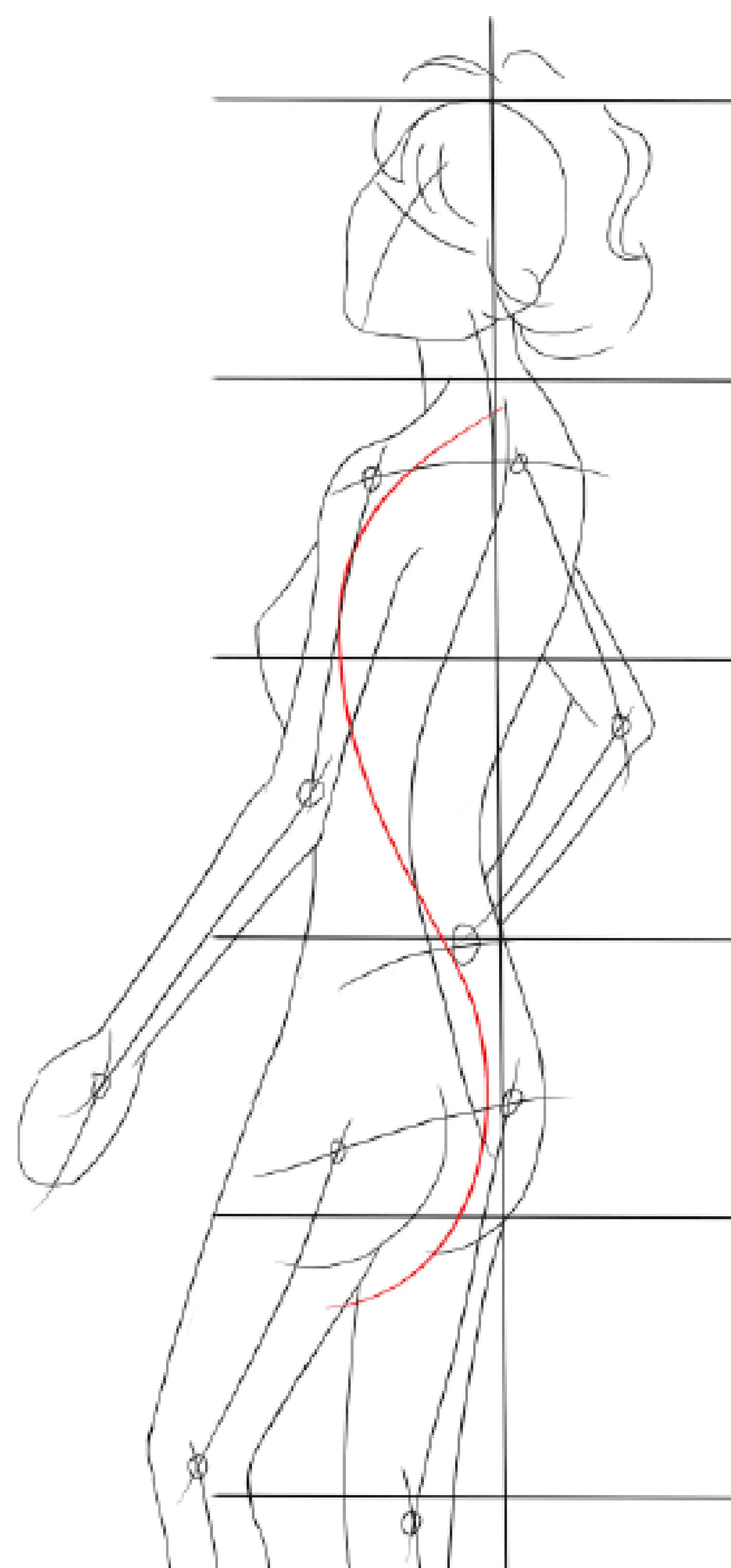


12.2.3 实战——绘制衣服外形

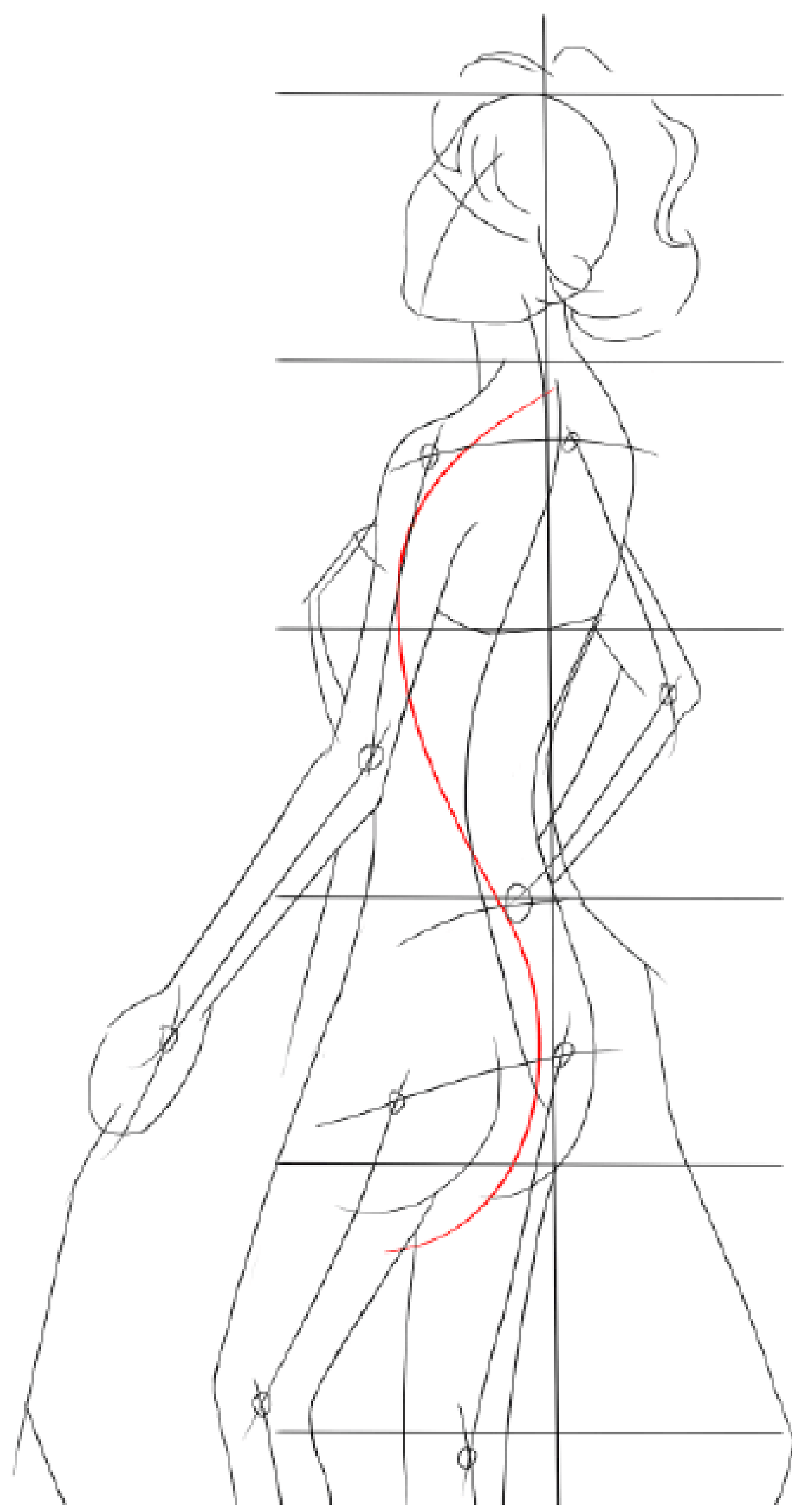
步骤 01 大致勾勒出人物面部的十字线，确定五官的位置。



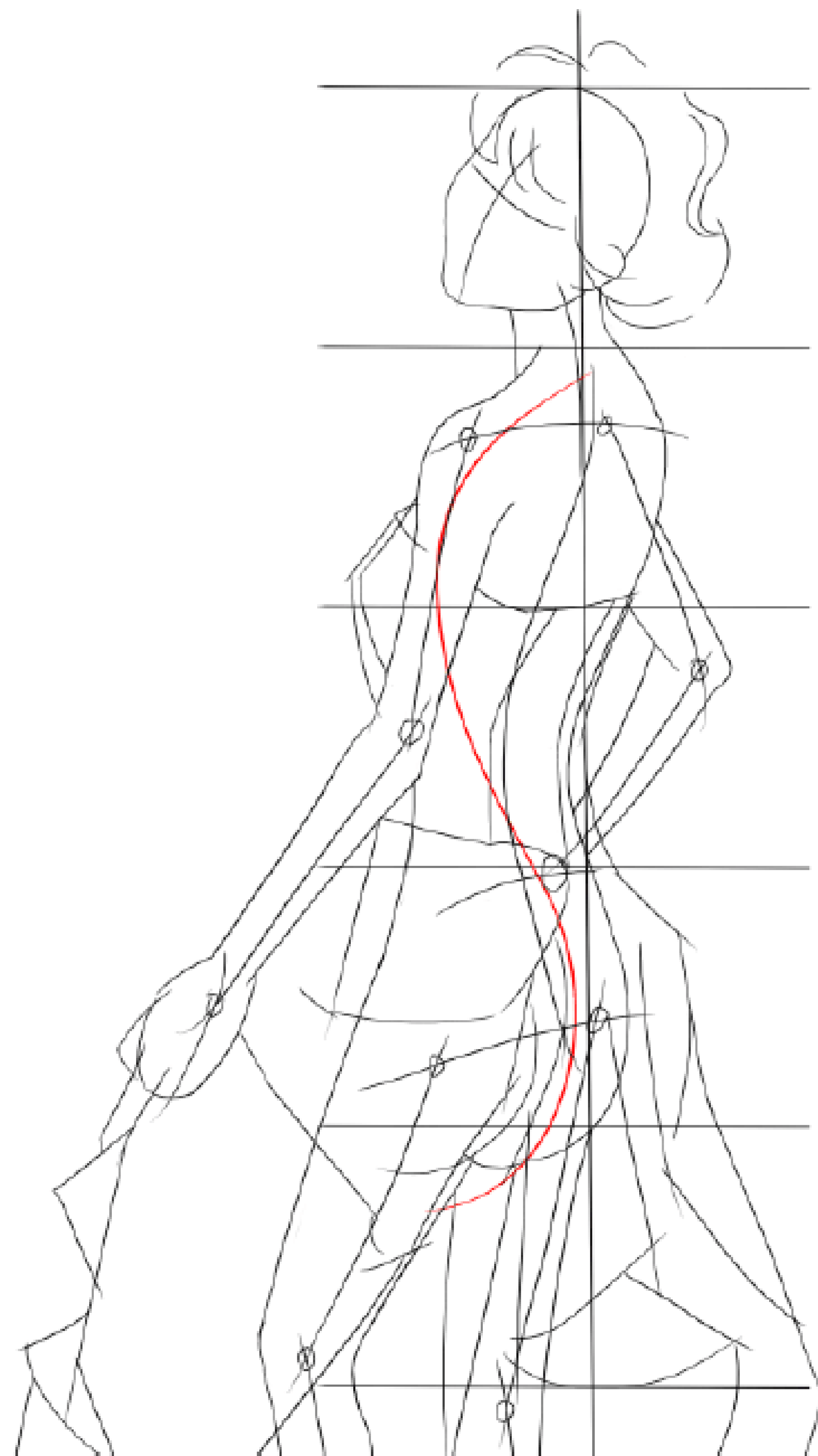
步骤 02 根据头型，给人物设计的发型，只需要简单勾勒出大致轮廓即可。



步骤 03　绘制出人物衣服的大致轮廓，人物穿的是一条抹胸长裙。

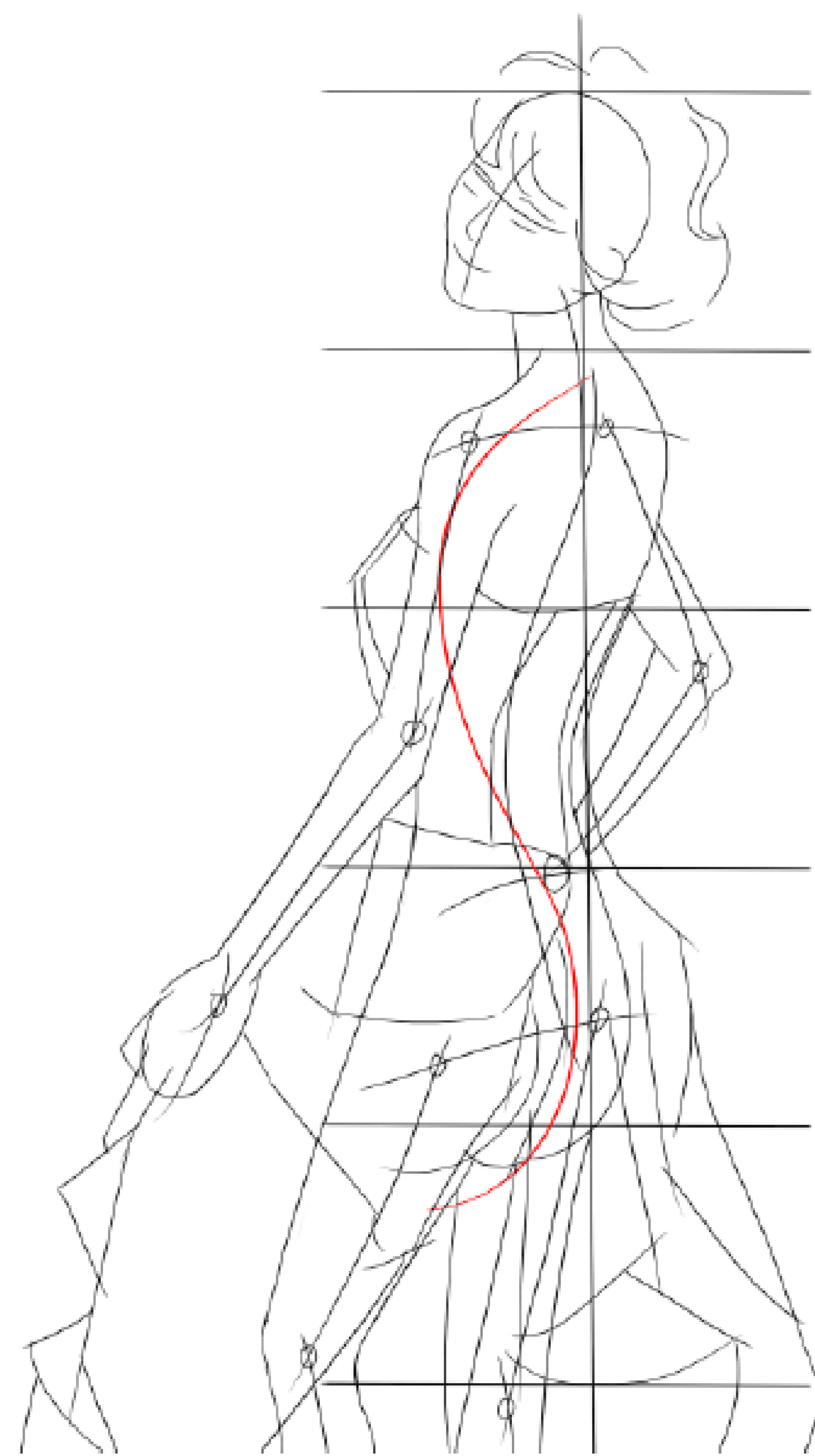


步骤 04　给衣服添加皱褶，使衣服更加有层次感。

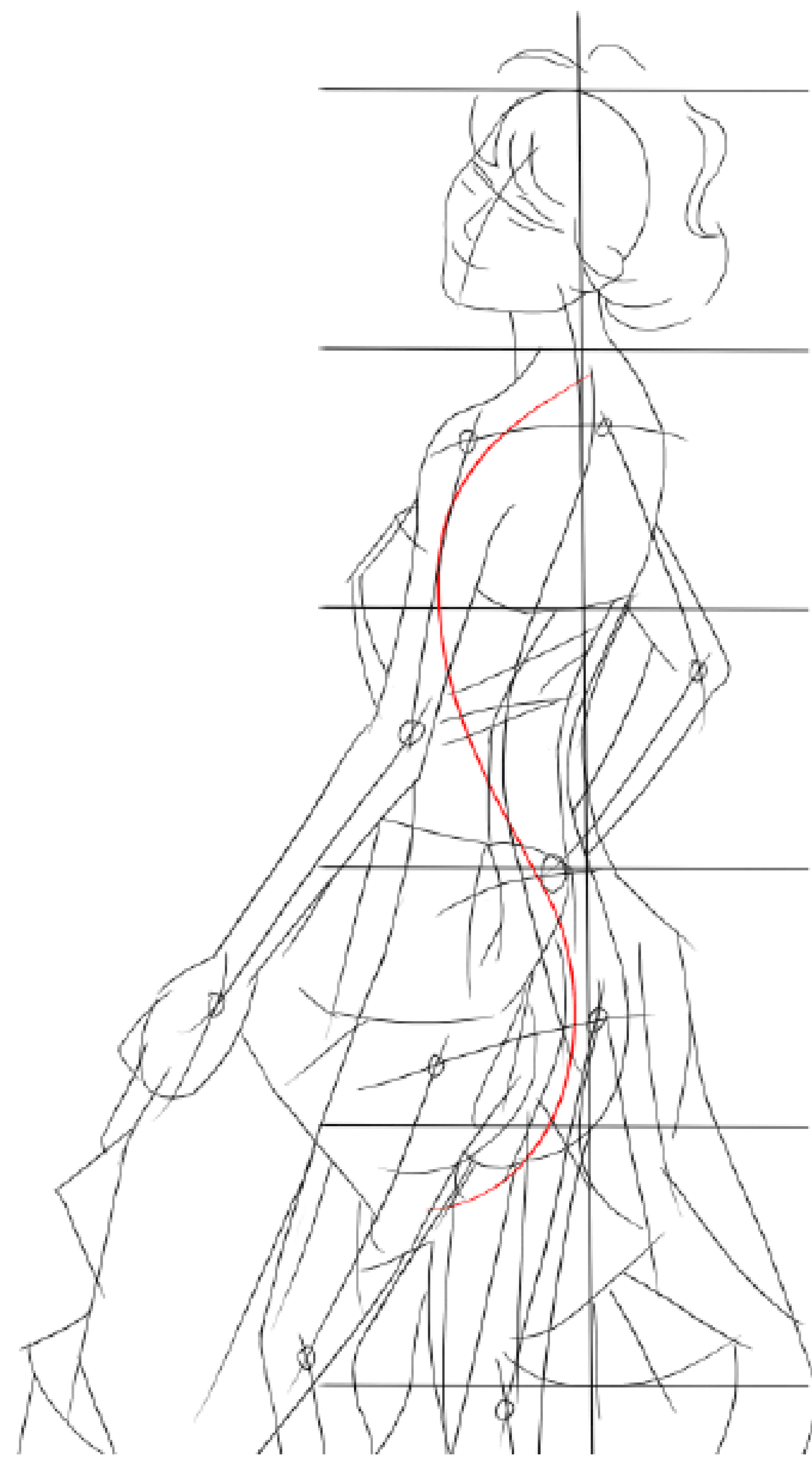


12.2.4 实战——绘制衣服细节

步骤 01　根据面部十字线，绘制出五官。

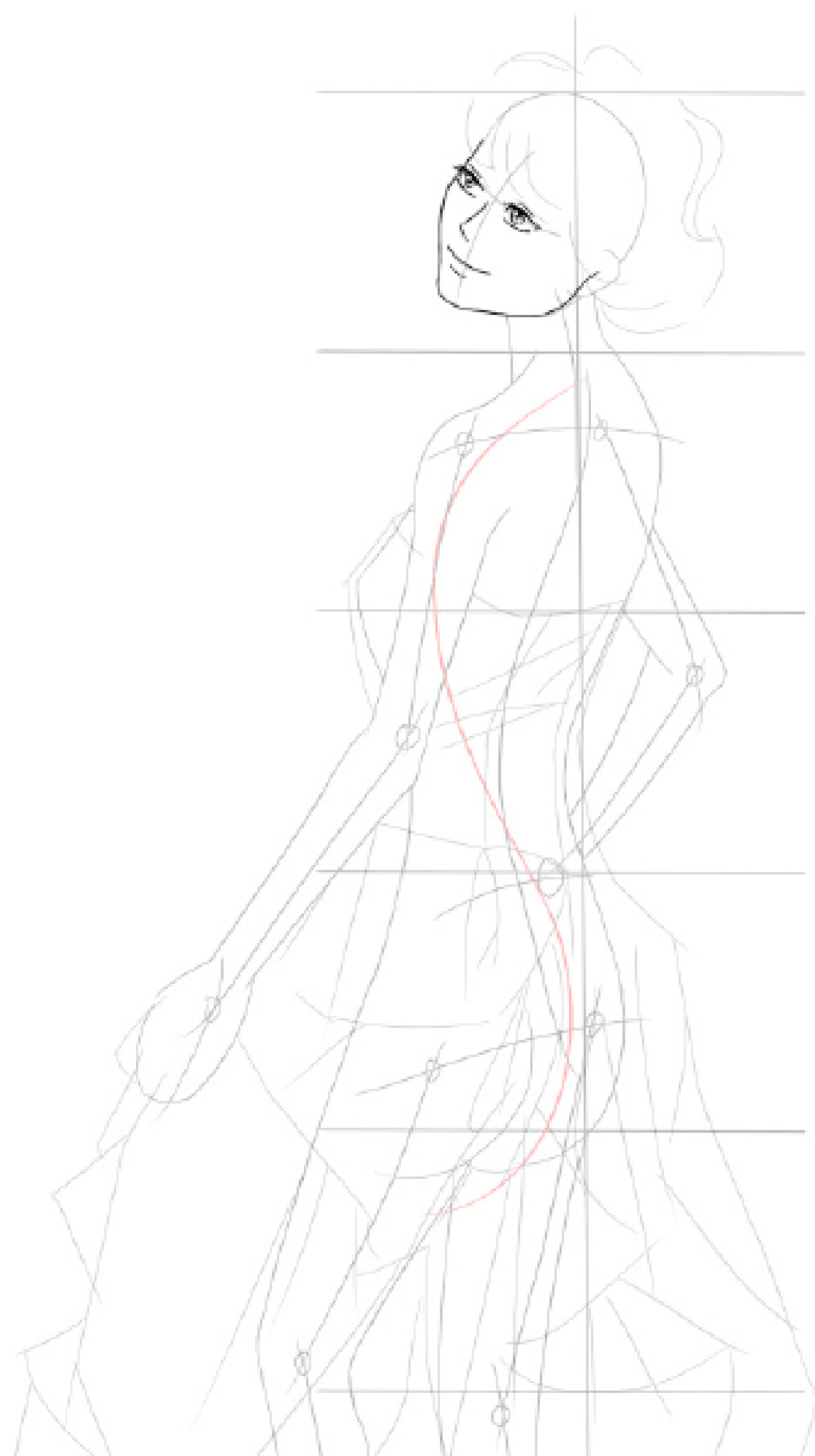


步骤 02　继续绘制衣服的褶皱，使衣服看起来更加精致。

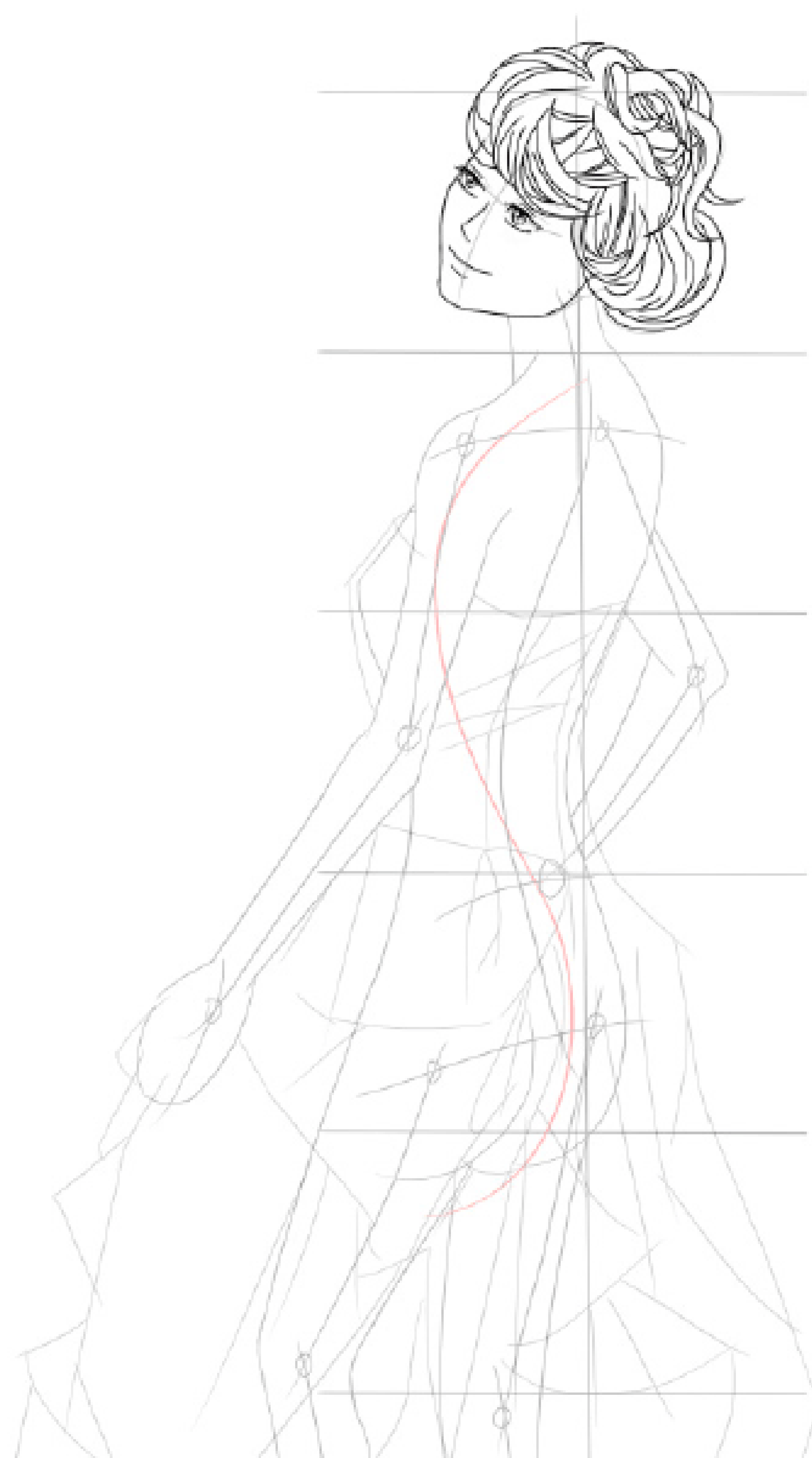


12.2.5 实战——整理线稿效果

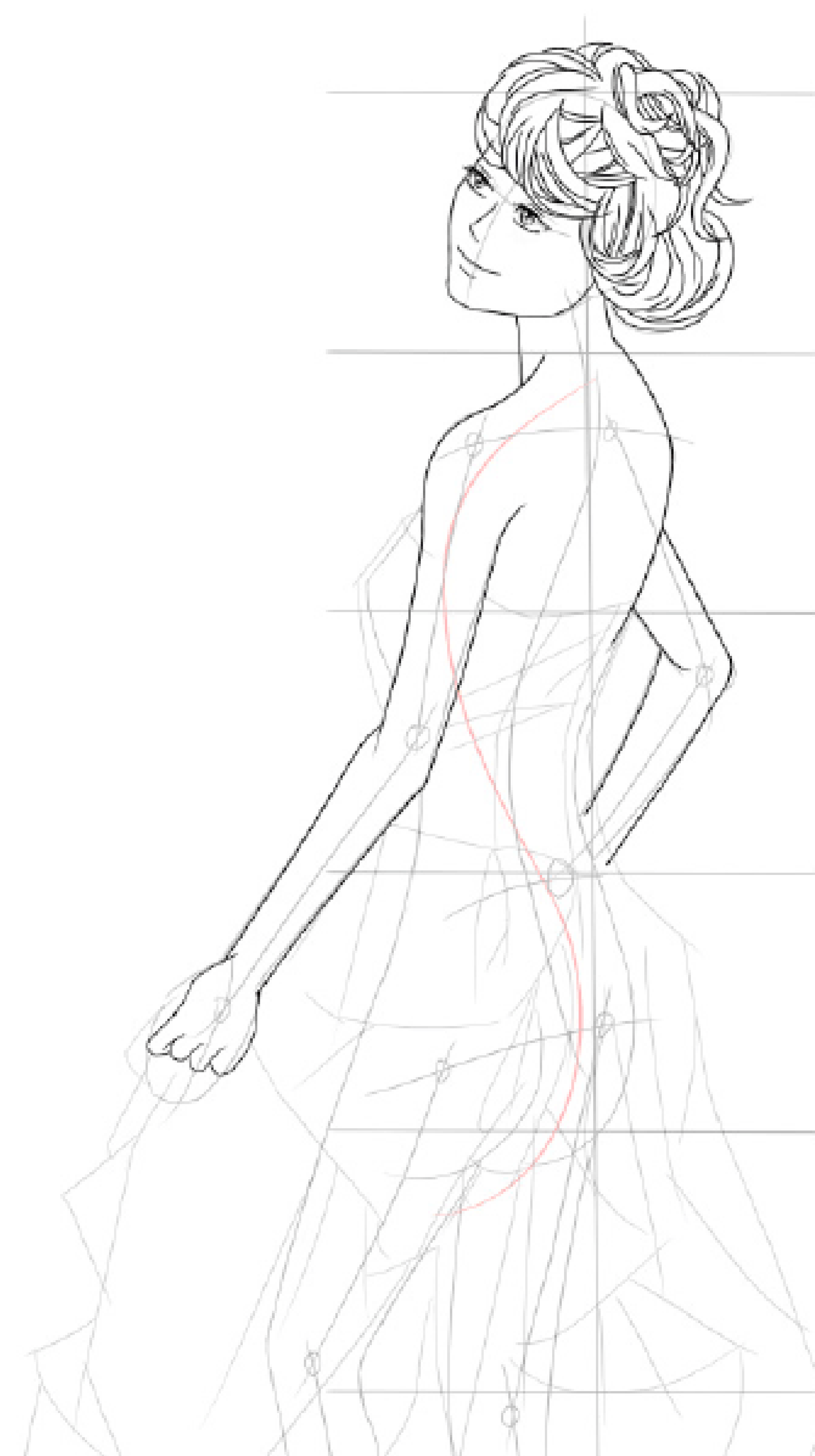
步骤 01　新建图层，将草稿图层的透明度降低，开始详细地描绘人物的线稿。



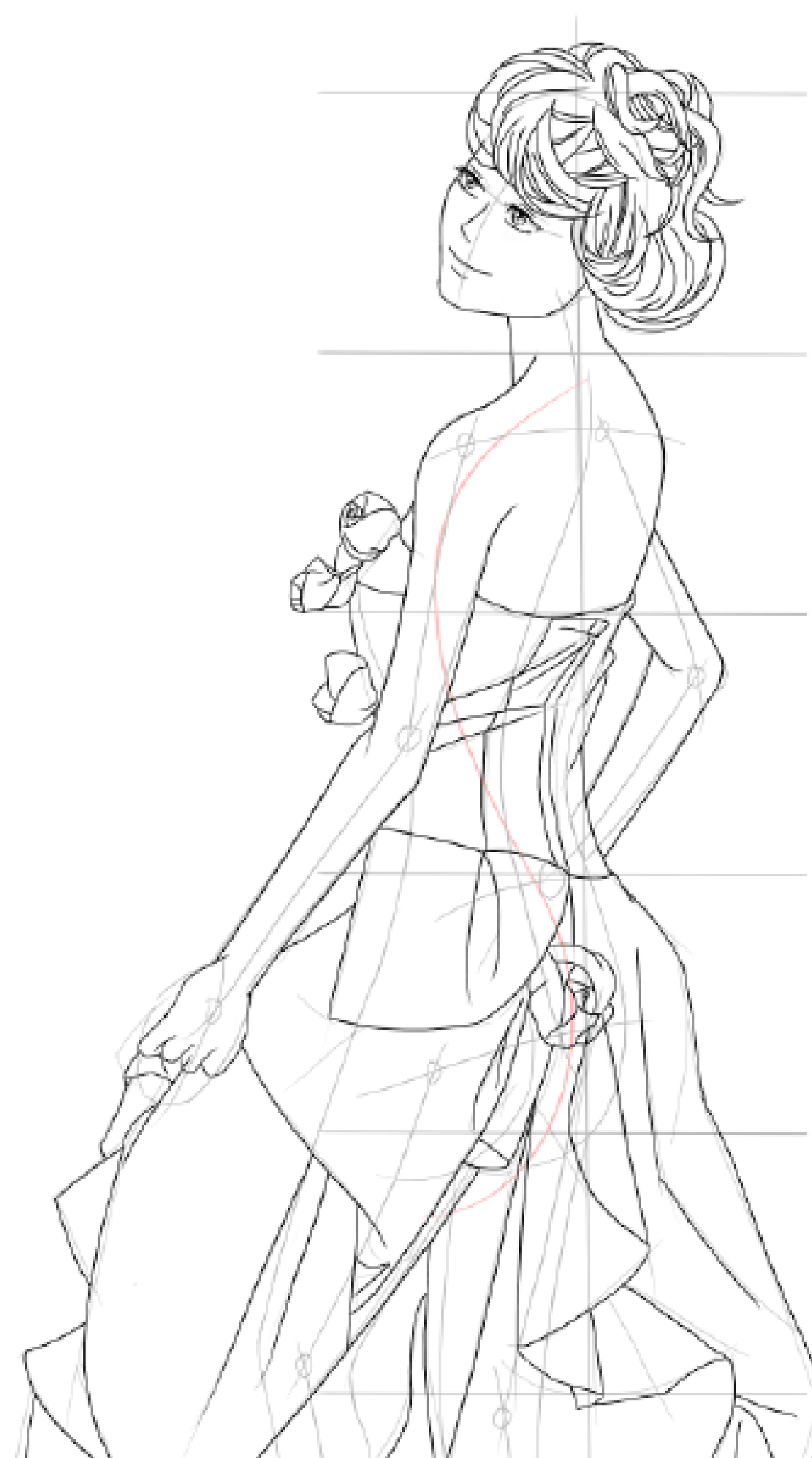
步骤 02　根据头发的轮廓线，详细地绘制人物的头发。



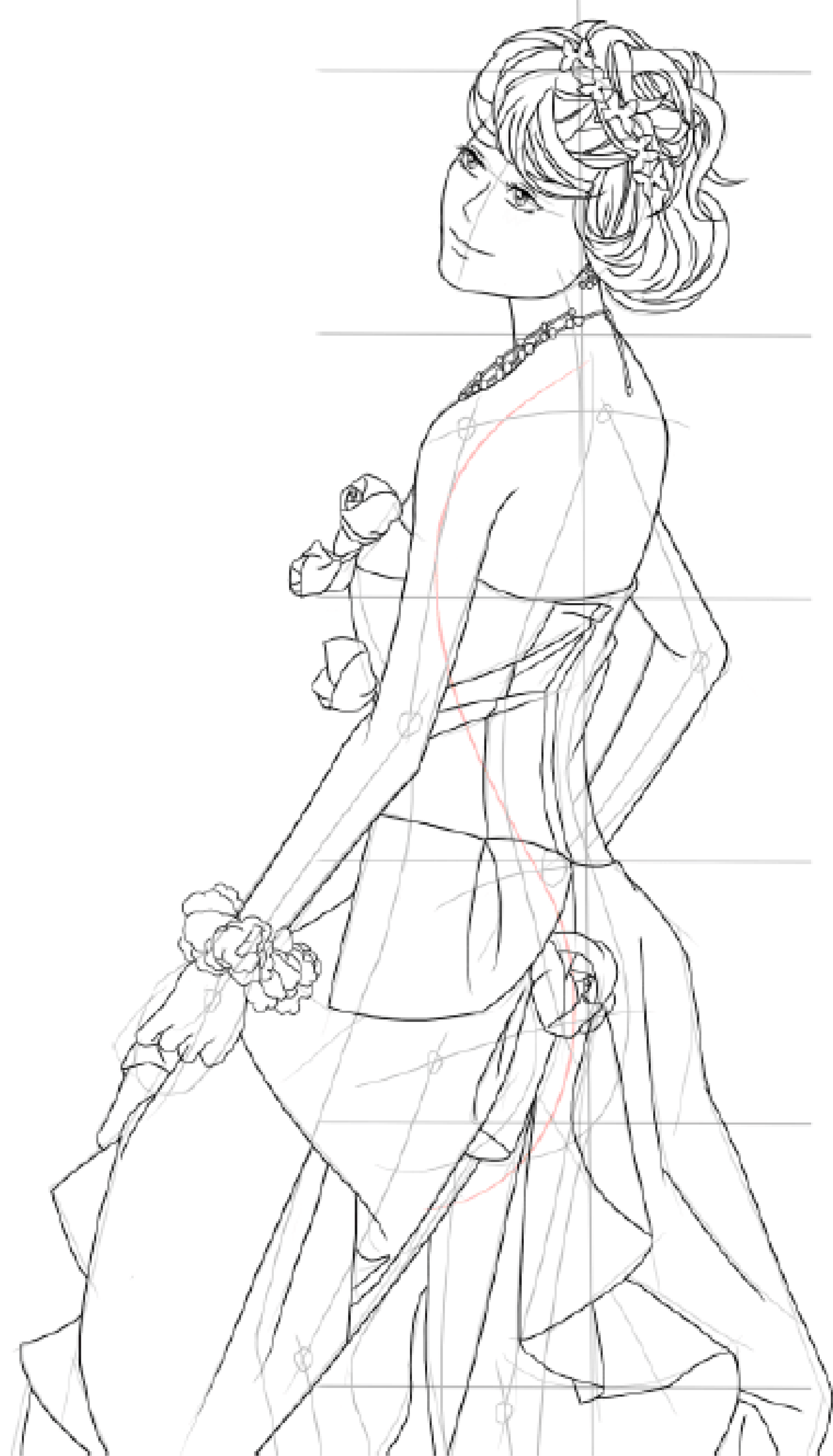
步骤 03　根据草图，绘制出人物的肩膀以及手臂。



步骤 04　继续绘制人物衣裙的线稿，绘制衣服时线条可以随意一些。



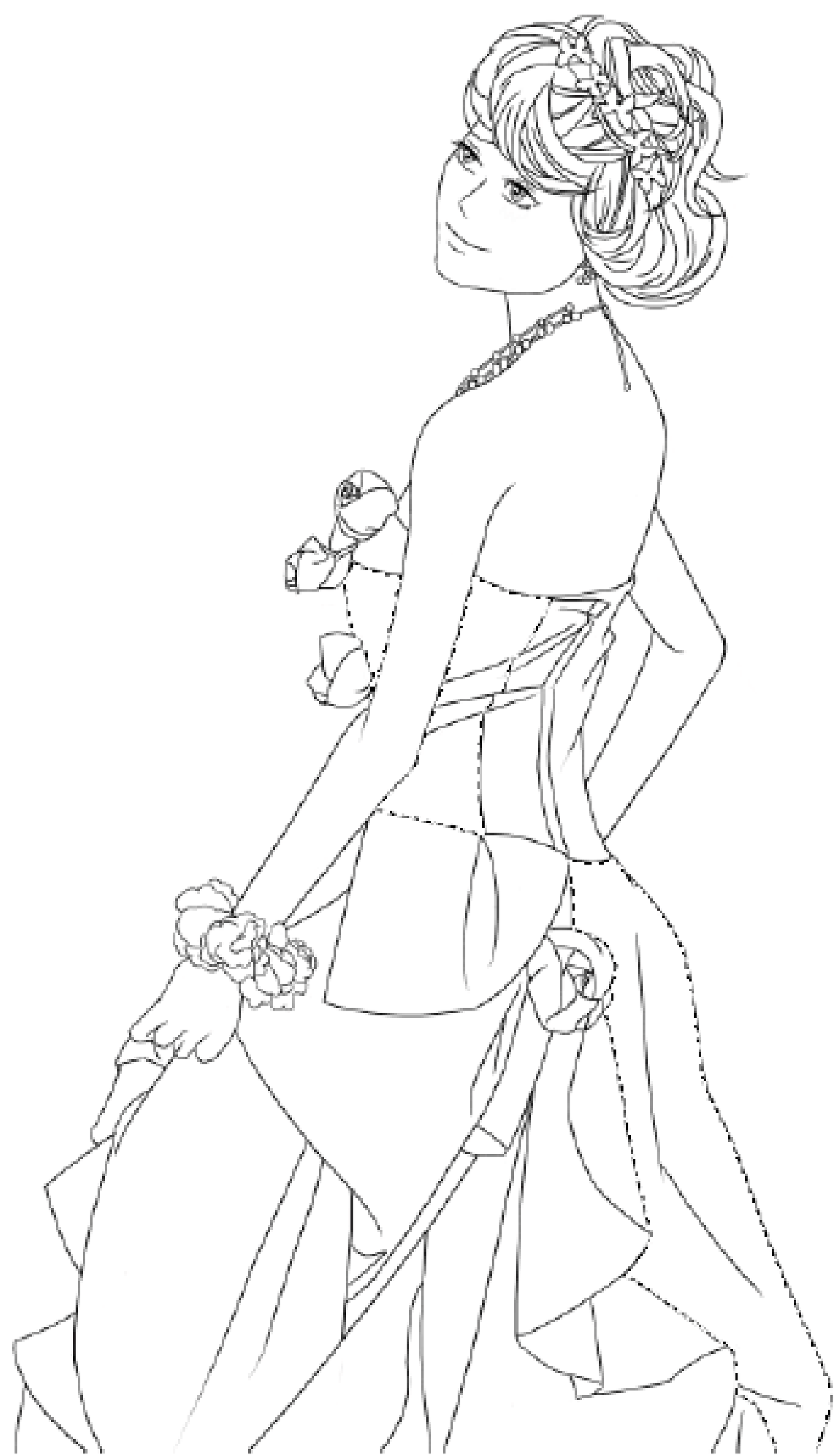
步骤 05 继续添加细节，绘制人物的发卡、项链以及手腕上的花。



步骤 06 整理线稿，单击“图层”面板中的“指示图层可见性”按钮，将草稿图层隐藏。



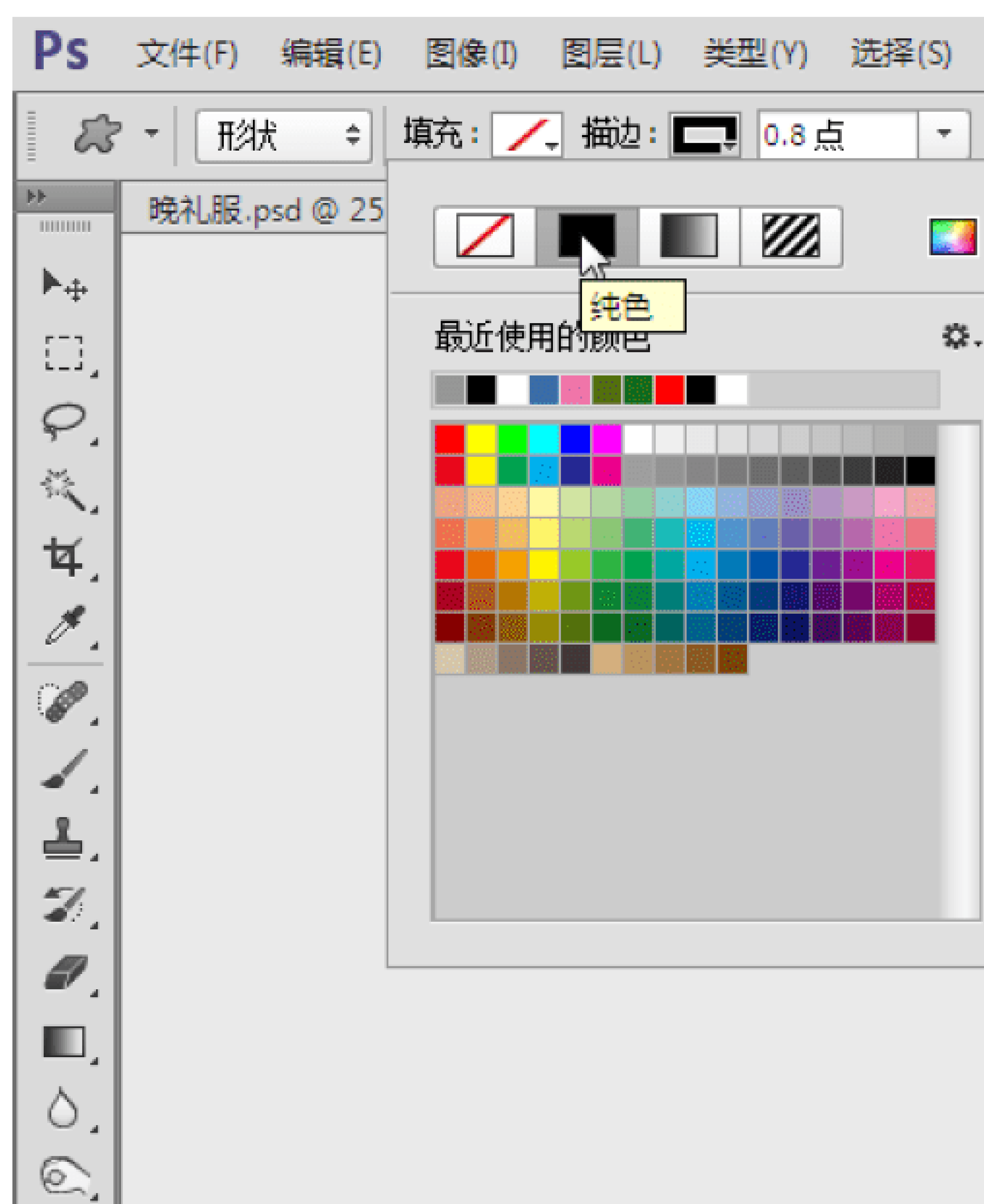
步骤 07 在工具箱中选择魔棒工具，在线稿中选择需要填充的部分。



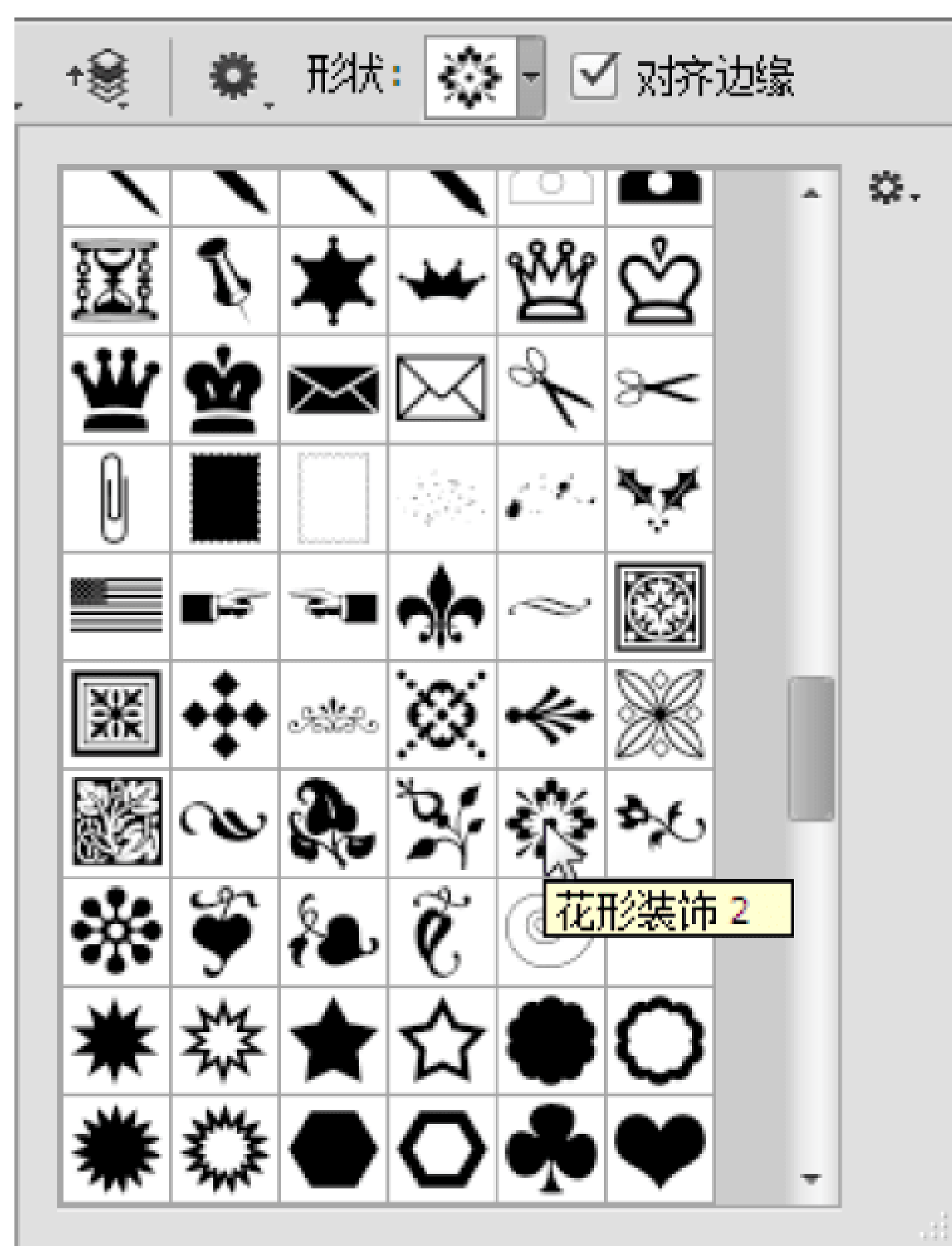
步骤 08 新建图层，按快捷键 Ctrl+Delete 填充白色，将新建的图层移动至线稿图层的下方。



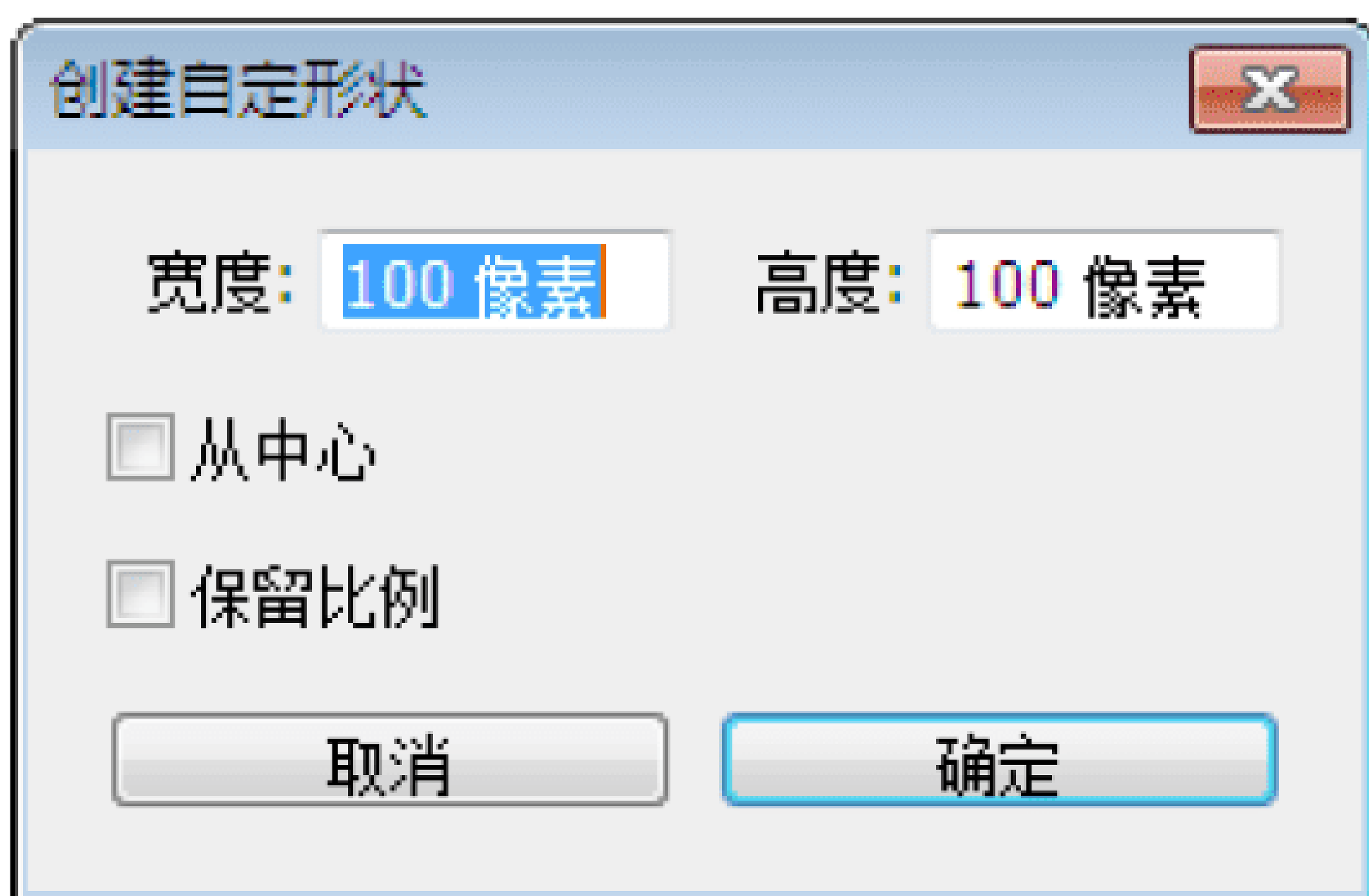
步骤 09　在工具箱中选择自定形状工具，在工具属性栏中单击“描边”右侧的下拉三角形按钮，选择“黑色”选项，设置大小为 0.8 点。



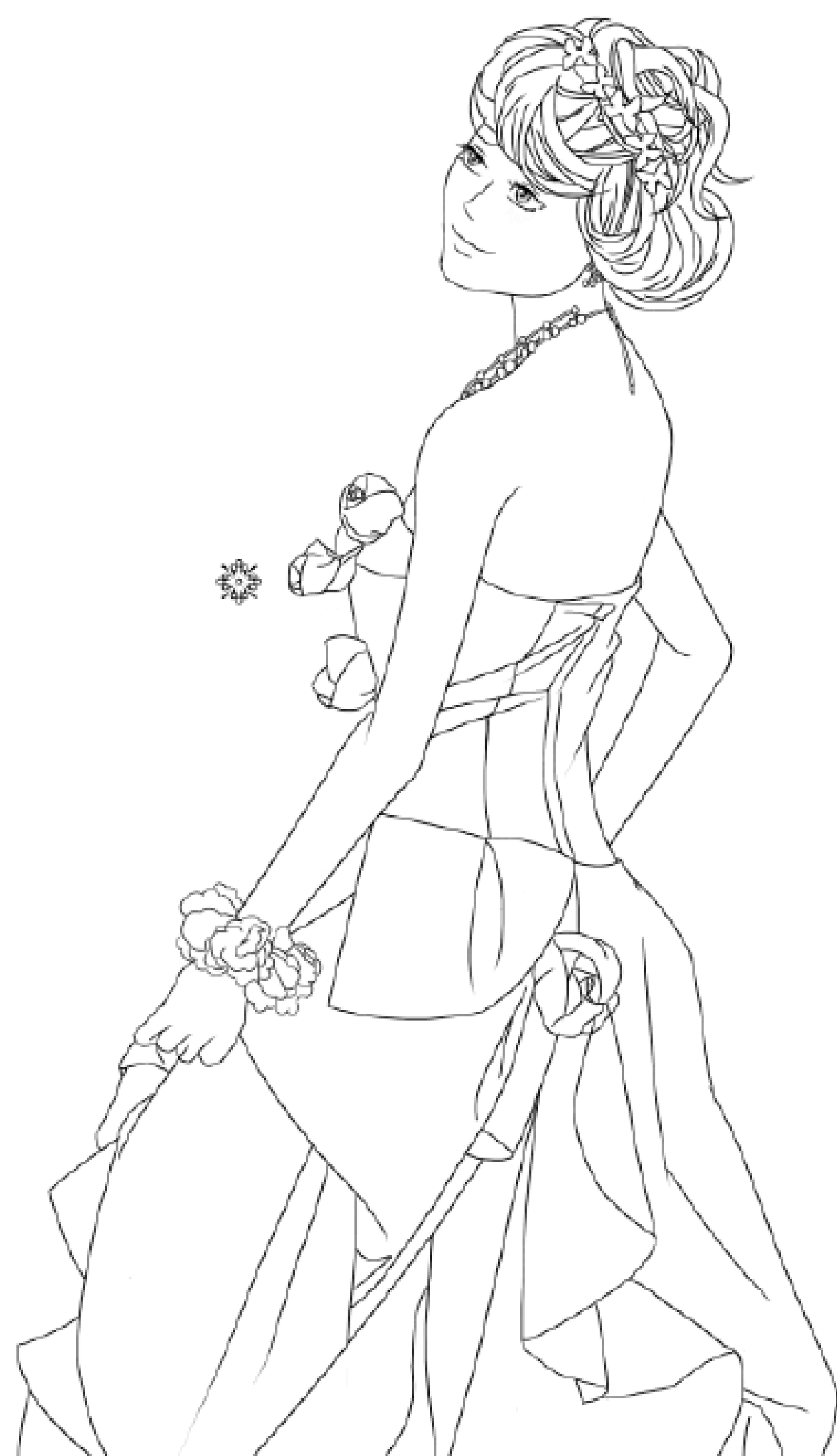
步骤 10　单击“形状”右侧的下拉三角形按钮，在弹出的下拉列表中选择“花型装饰 2”选项。



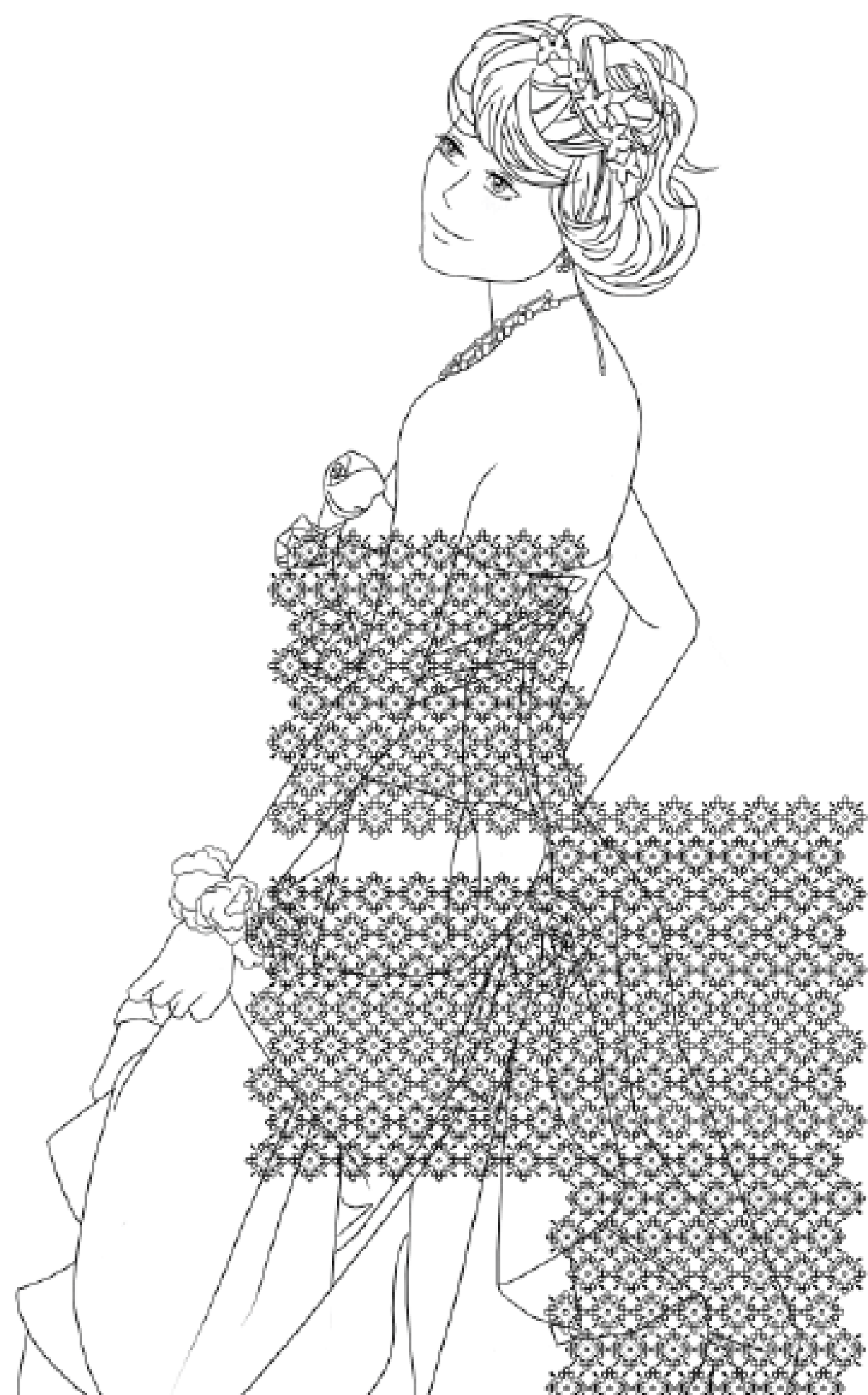
步骤 11　在图像编辑窗口中单击鼠标左键，弹出“创建自定形状”对话框，分别在“宽度”和“高度”文本框中输入“100 像素”。



步骤 12　单击“确定”按钮，即可新建自定义形状。



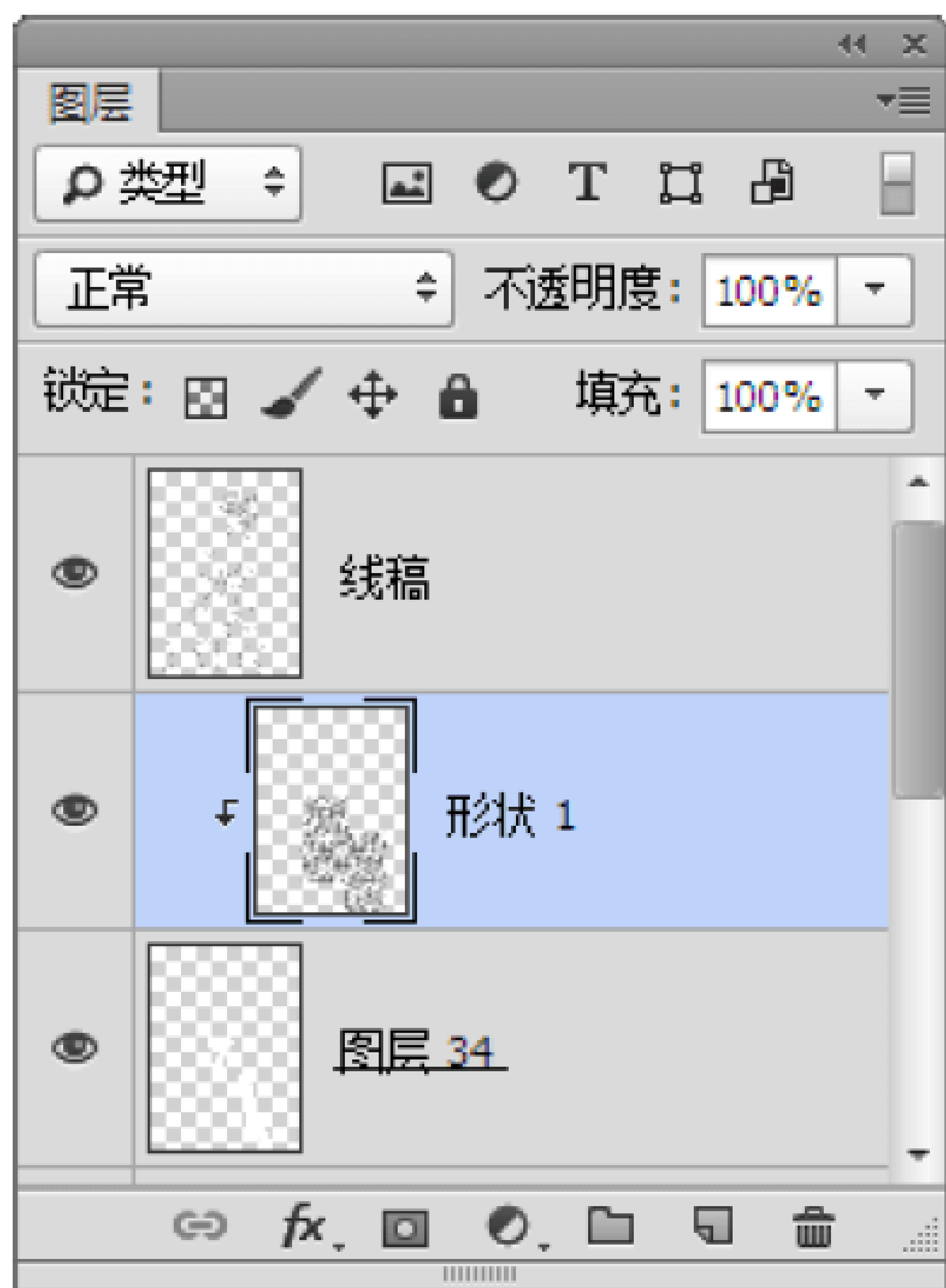
步骤 13 在“形状”图层上单击鼠标右键，从弹出的快捷菜单中选择“栅格化图层”命令，使用复制粘贴的方法，制作出人物衣服上的花纹。



步骤 14 选择“形状”图层并移动到填充白色图层的上方，在菜单栏中选择“图层”|“创建剪贴蒙版”命令。



步骤 15 执行上述操作后，即可创建剪贴蒙版。

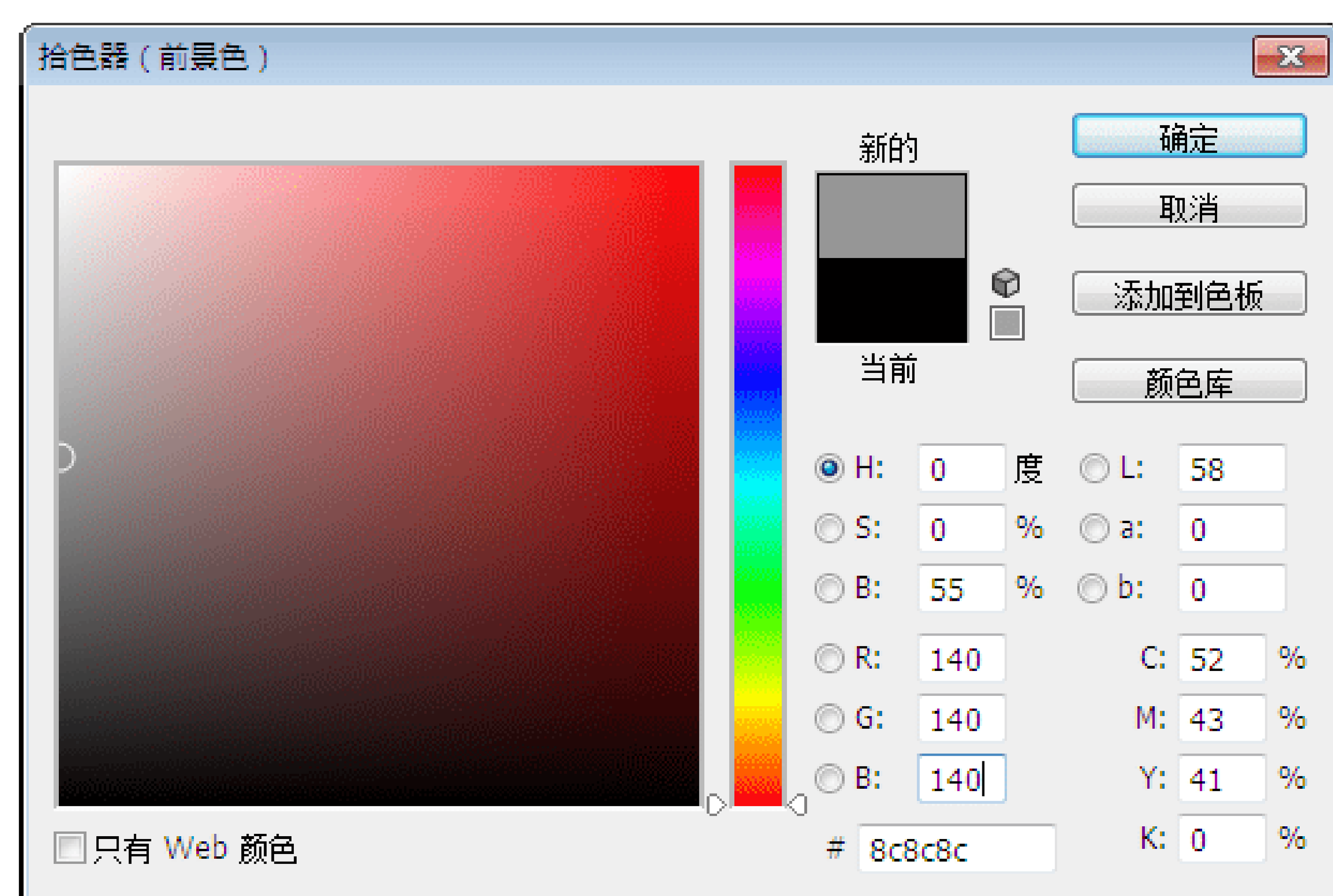


步骤 16 人物衣服上需要填充纹理的部分就处理好了。



12.2.6 实战——绘制阴影效果

步骤 01 在工具箱底部单击前景色色块，弹出“拾色器（前景色）”对话框，设置前景色为灰色。



步骤 02 绘制出人物头部的阴影，让人物更加立体，使画面的立体感增强。



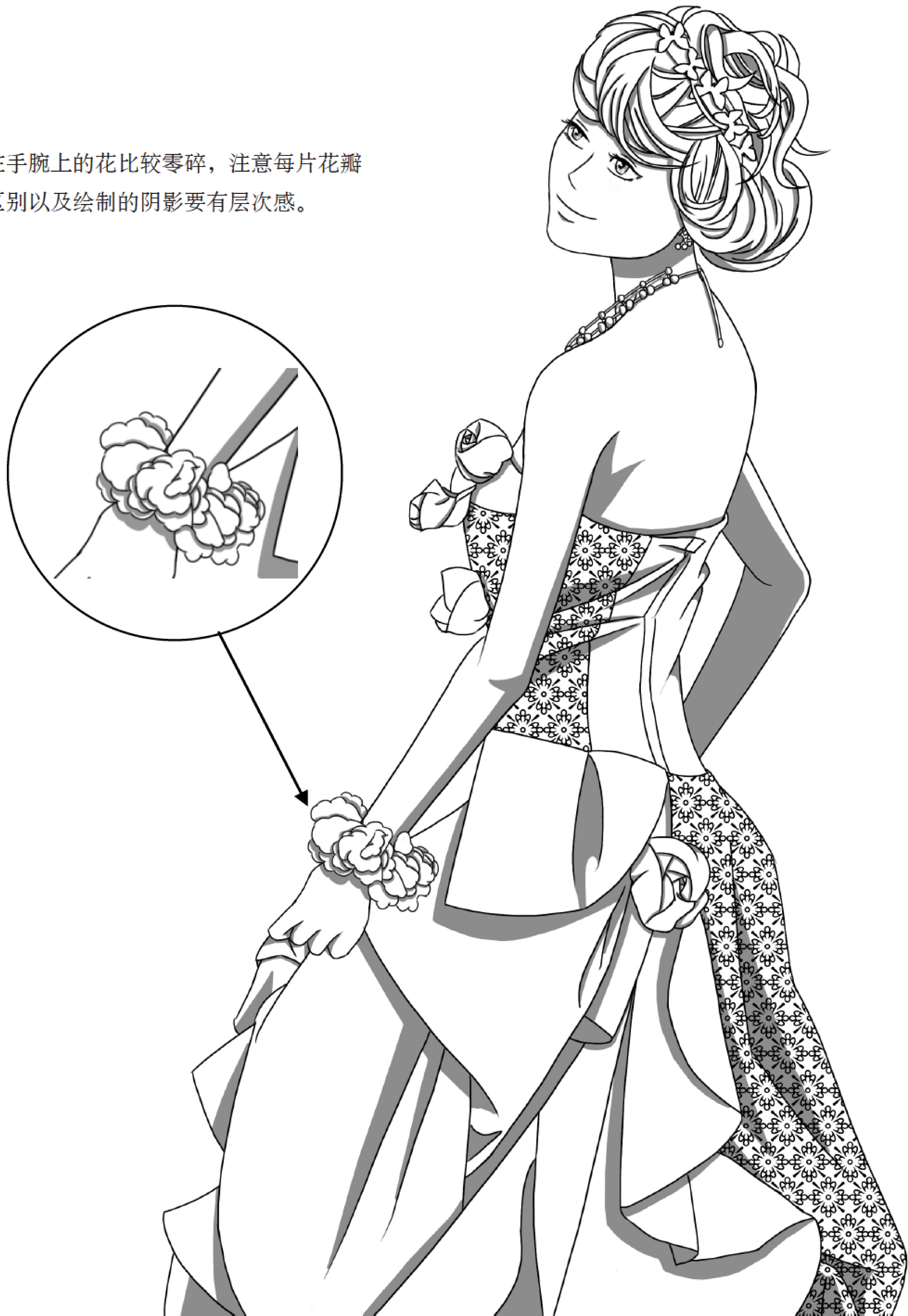
步骤 03 绘制出人物上半身的阴影。



步骤 04 继续绘制人物裙摆的阴影，使画面更加完善。



步骤 05 整理画面，最终效果图绘制完成。这是一个身着抹胸长裙，裙摆宽大蓬松，长发随意盘起，别着精致发卡，面带微笑的女人。



13

第 13 章　核心掌握——运用 Photoshop 绘制漫画线稿

学习提示

Photoshop 的画笔功能非常强大，本章就来介绍怎样使用 Photoshop 的画笔工具绘制漫画线稿。

本章重点

- 运用画笔工具绘制图像
- 线稿入门
- 线稿草图进阶







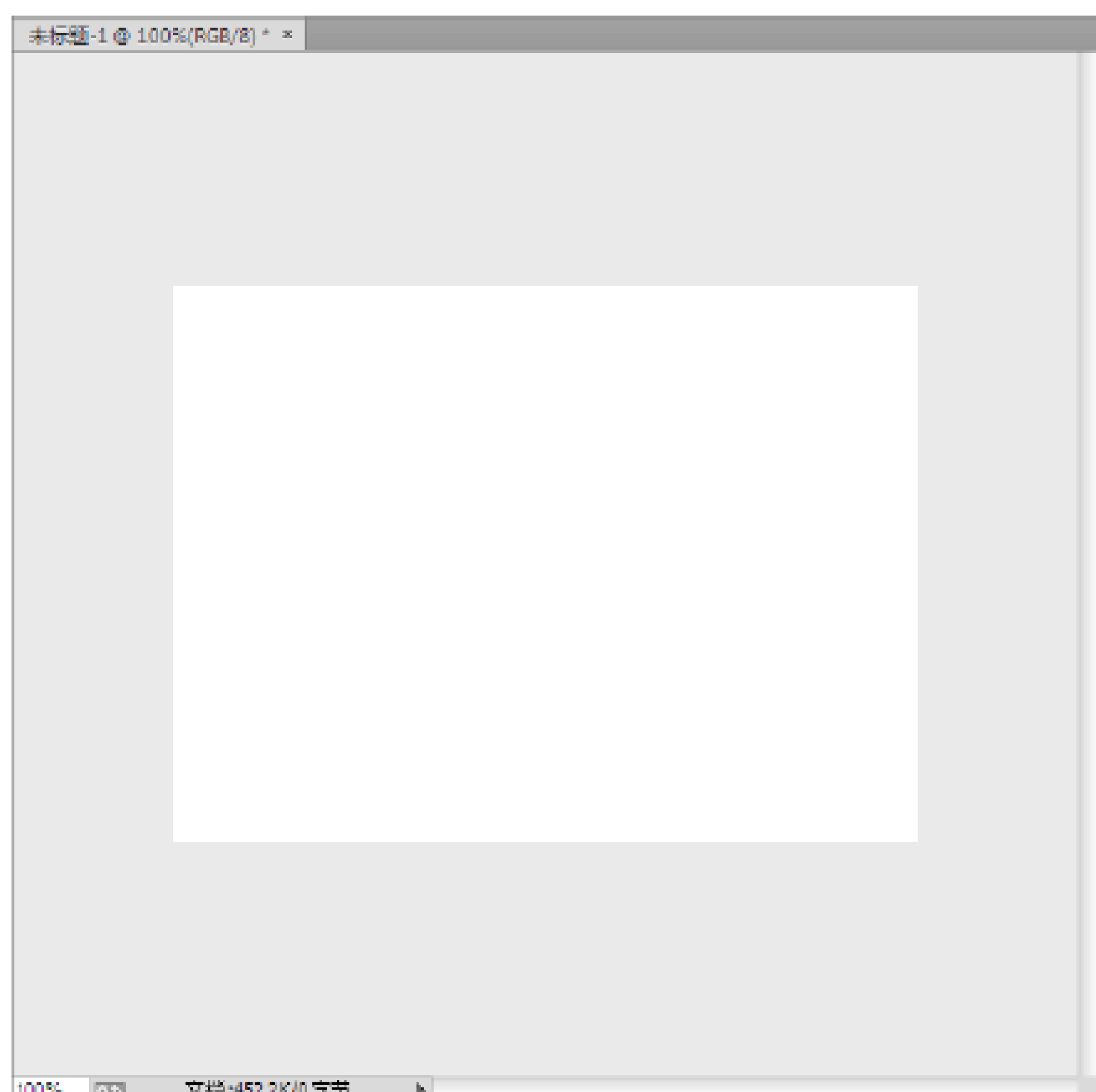
13.1 运用画笔工具绘制图像

当今时代，手工绘画已经进步到了电脑绘画。虽然两者的绘画方式不同，但其创作流程与思路还是基本相同的。下面首先介绍 Photoshop 电脑绘画软件的画笔工具，以便于更好地绘制漫画。

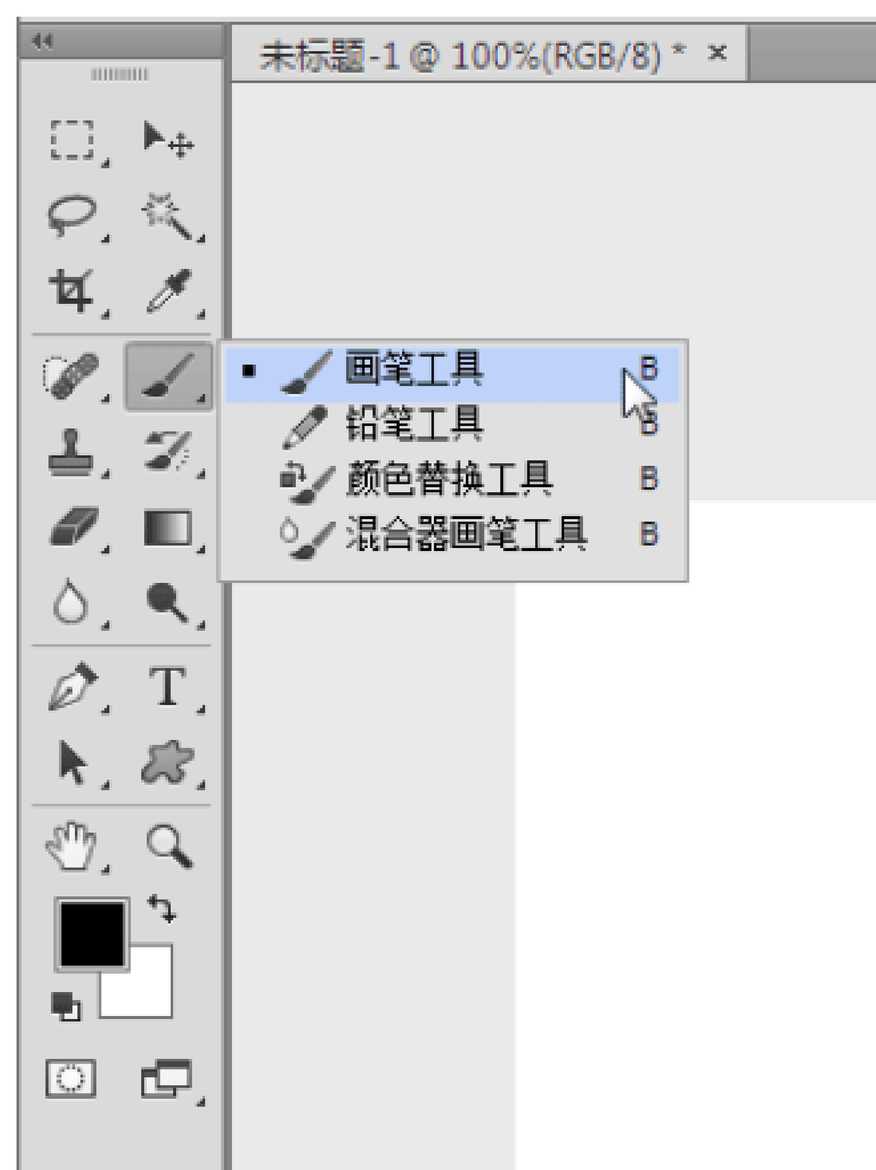
13.1.1 画笔工具

在手工绘画中，画笔的种类很多。就毛笔而言，在绘画或书写时，可以选择羊毫笔或狼毫笔，还可以选择大毫、中毫或小毫等。在 Photoshop 中，除了画笔工具外，还可运用铅笔工具、钢笔工具来进行绘画，同时还可以通过“画笔”面板精确控制画笔的大小，绘制出粗细不同的线条。下面来熟悉一下画笔工具。

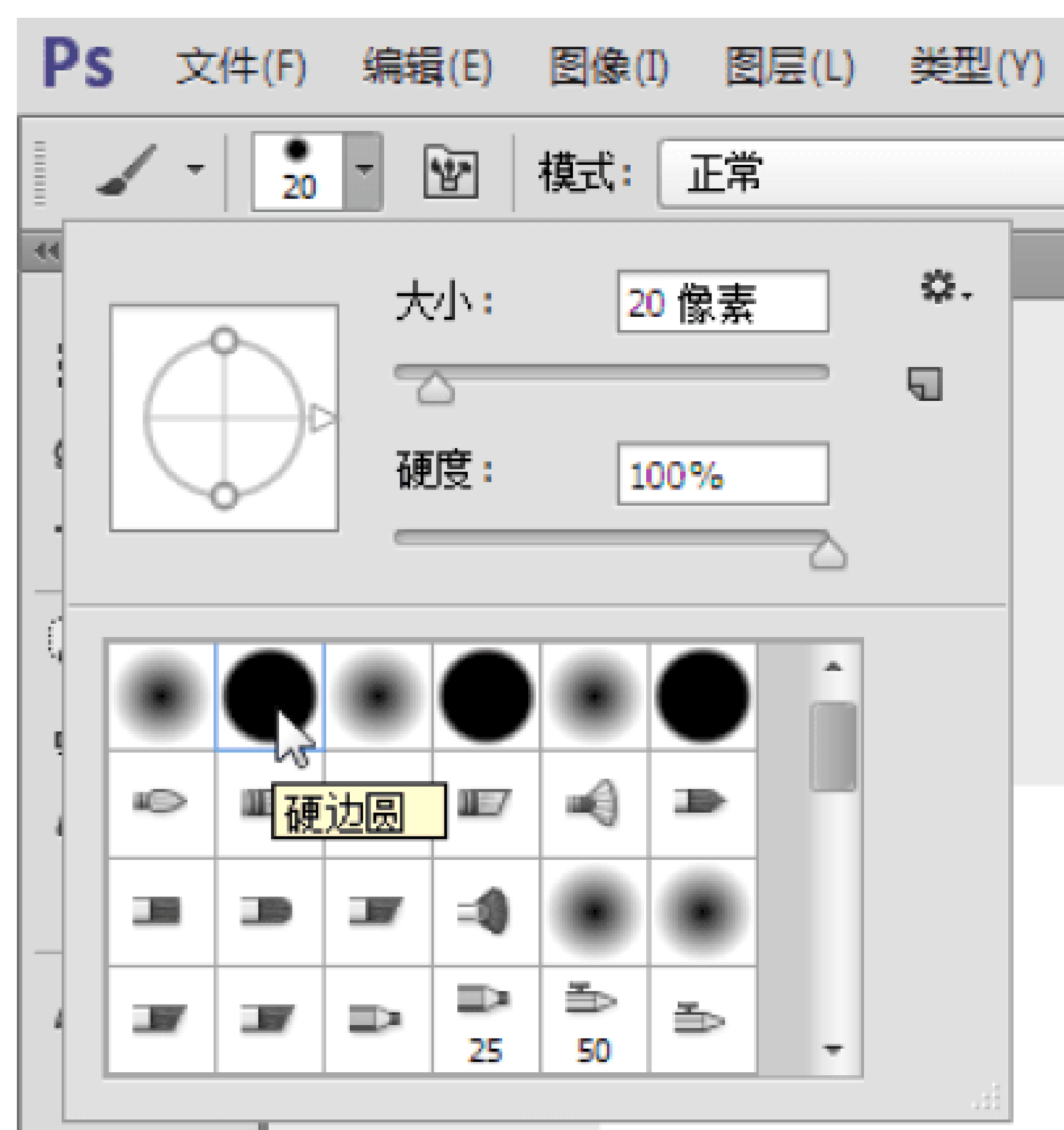
步骤 01 在菜单栏中选择“文件”|“新建”命令，新建空白文档。



步骤 02 选取工具箱中的画笔工具。



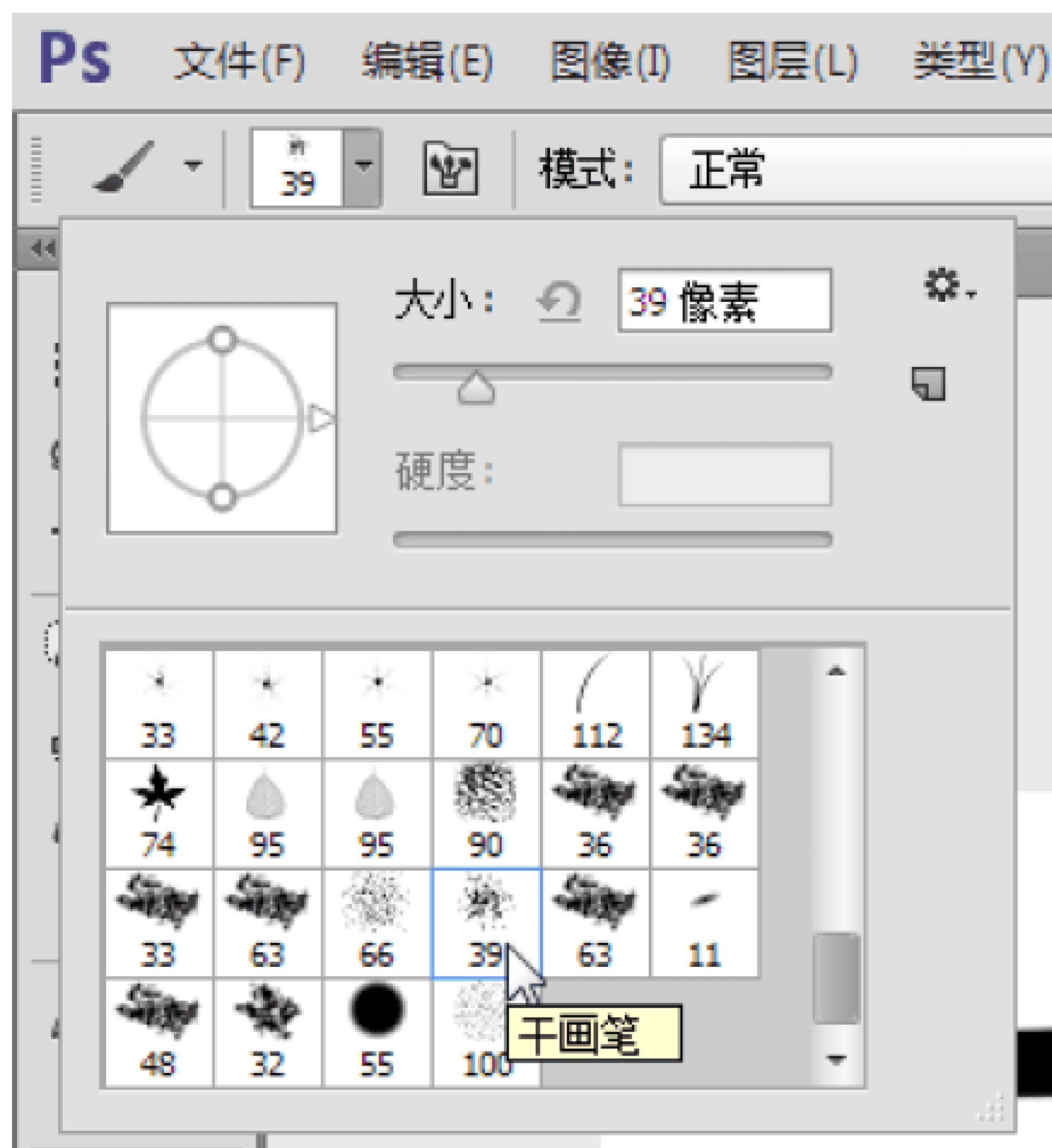
步骤 03 在工具属性栏中单击“点按可打开‘画笔预设’选取器”，在弹出的列表框中选择“硬边圆”画笔。



步骤 04 移动鼠标指针至图像编辑窗口中，绘制一条直线。



步骤 05 在工具属性栏中单击“点按可打开‘画笔预设’选取器”，在弹出的列表框中选择“干画笔”画笔。



步骤 06 移动鼠标指针至图像编辑窗口中，绘制一条直线。



◆ **知识扩展**

在 Photoshop 中，常用的绘图工具有以下两种。

（1）画笔工具：是绘制图形时使用最多的工具之一，利用画笔工具可以绘制边缘柔和的线条，且画笔的大小、边缘柔和的幅度都可以灵活调节。选择工具箱中的画笔工具，在画笔工具属性栏中设置相关参数即可进行绘图操作。



画笔工具属性栏

画笔工具属性栏中各选项的含义如下。

➢ 点按可打开“画笔预设”选取器：单击该按钮，在弹出的列表框中可以选择笔尖，设置画笔的大小和硬度。

➢ 模式：在弹出的下拉列表框中，可以选择画笔笔迹颜色与下面像素的混合模式。

➢ 不透明度：用来设置画笔的不透明度，该值越低，线条的透明度越高。

➢ 流量：用来设置当鼠标指针移动到某个区域上方时应用颜色的速率。在某个区域上方涂抹时，如果一直按住鼠标左键，颜色将根据流动的速率增加，直至达到不透明度设置。

➢ 启用喷枪模式：单击该按钮，可以启用喷枪功能，Photoshop 会根据鼠标左键的单击程度确定画笔线条的填充数量。

（2）铅笔工具：它与画笔工具的区别是，画笔工具可以绘制带有柔边效果的线条，而铅笔工具只能绘制硬边线条。铅笔工具的工具属性栏中，除“自动抹除”功能外，其他选项均与画笔工具相同。



铅笔工具属性栏

选中“自动抹除”复选框后，开始拖动鼠标时，如果光标的中心在包含前景色的区域上，可将该区域涂抹成背景色；如果光标的中心在不包含前景色的区域上，则可以将该区域涂抹成前景色。

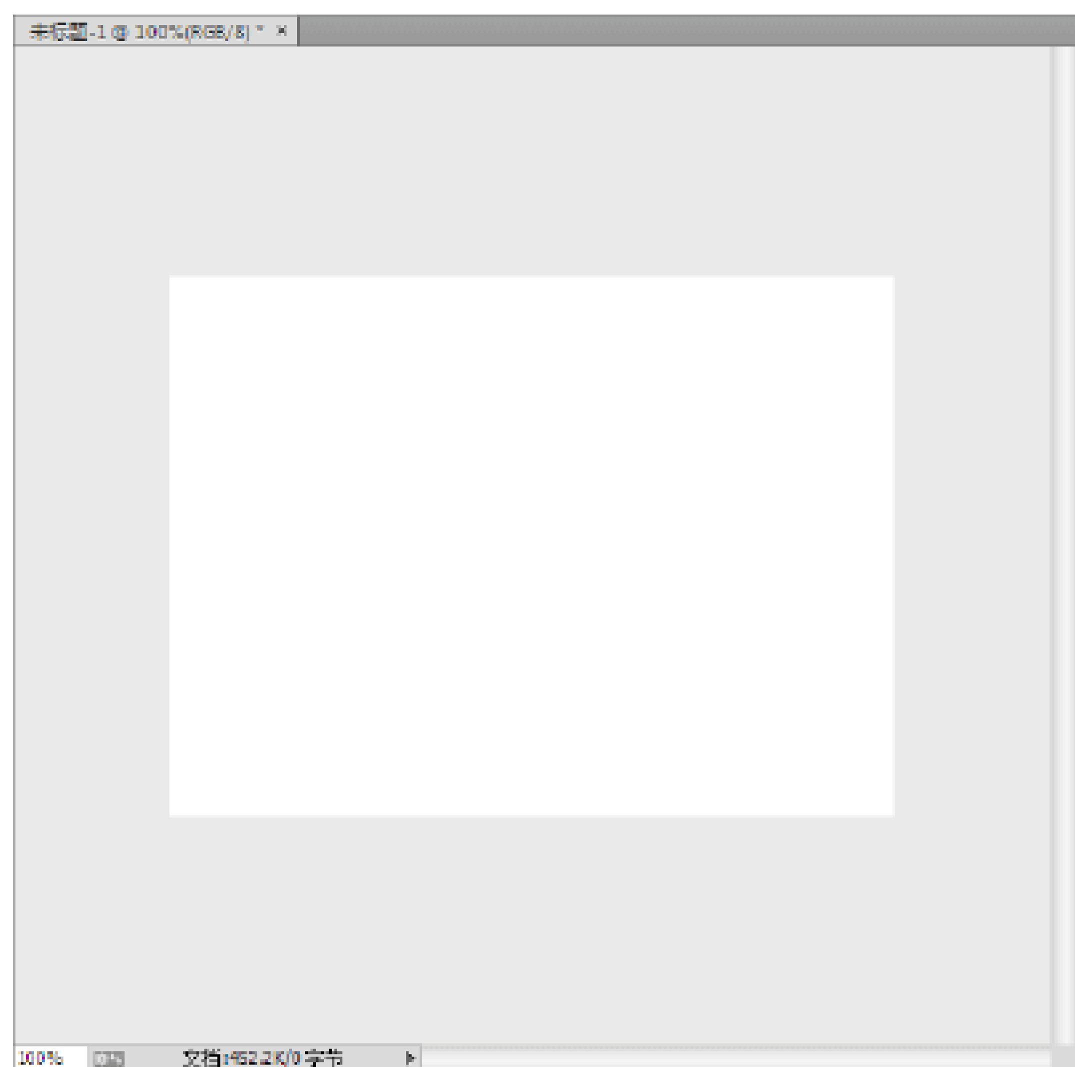
13.1.2 “画笔”面板

画笔工具的各种属性主要是通过“画笔”面板来实现的，在面板中可以对画笔笔触进行更加详细的设置，从而获取更加丰富的画笔效果。

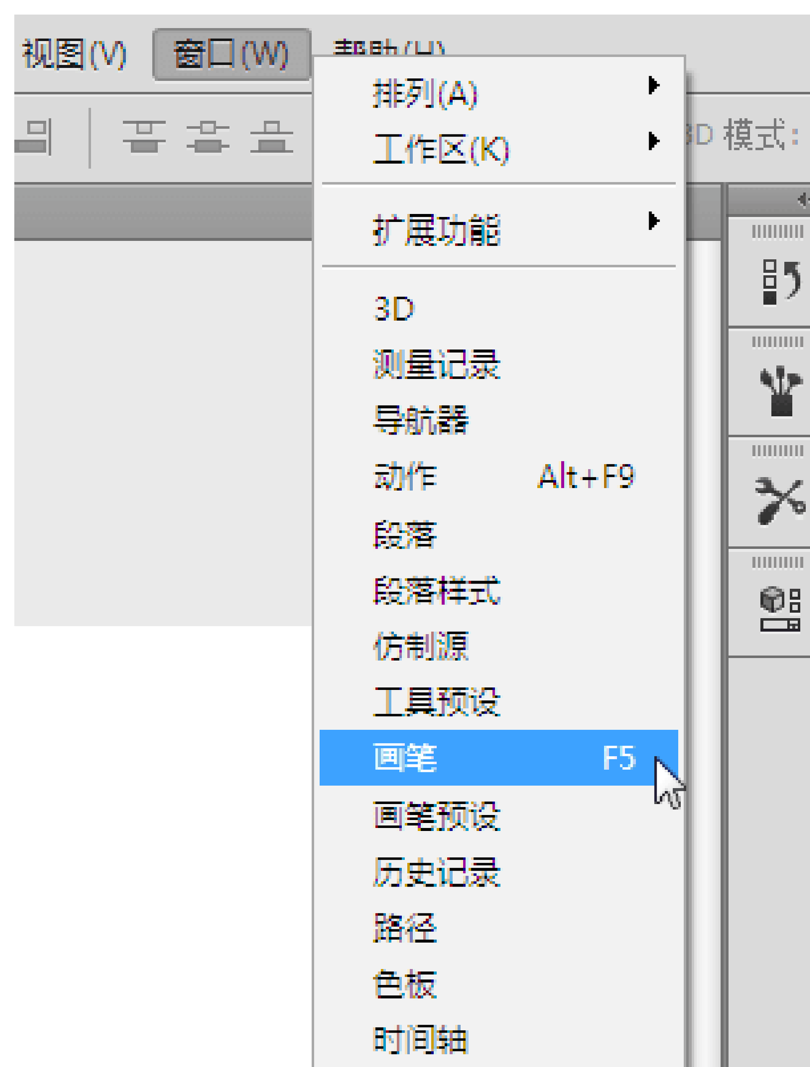
1. 实战——打开“画笔”面板

Photoshop 之所以能够绘制出丰富、逼真的图像效果，原因在于其具有强大的“画笔”面板。

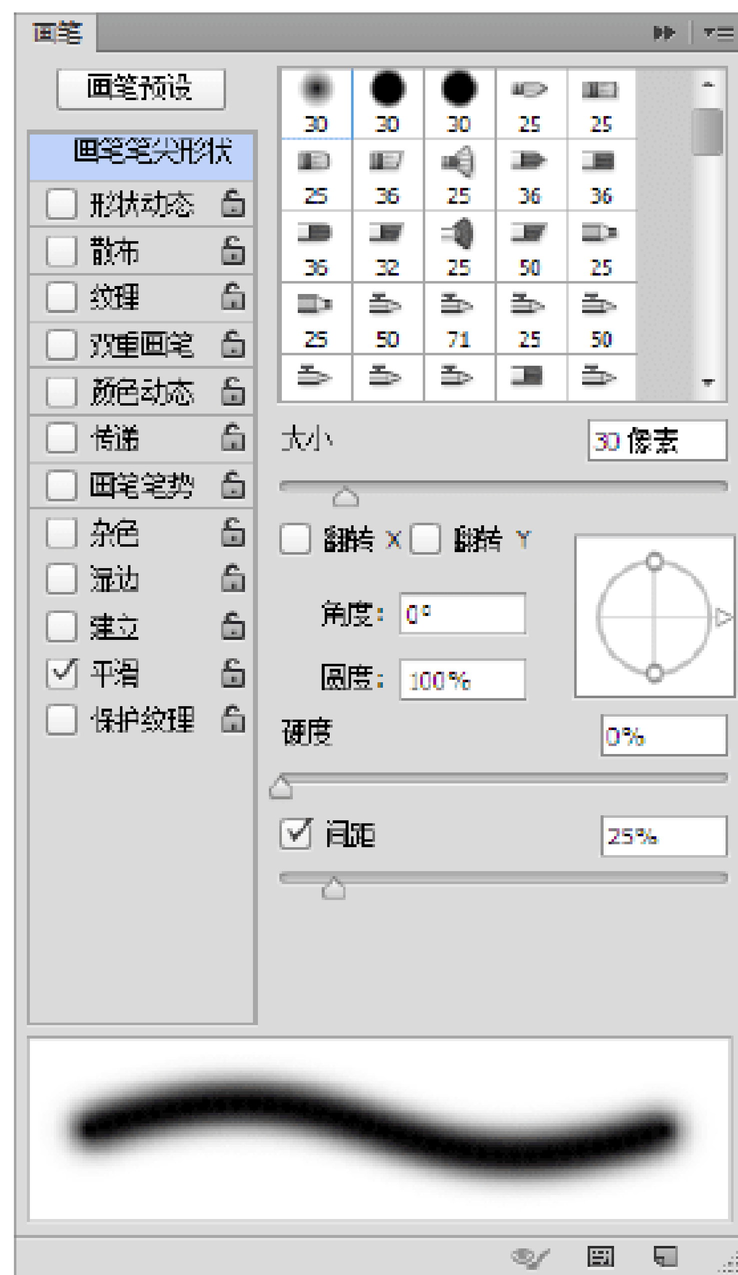
步骤 01 在菜单栏中选择“文件”|“新建”命令，新建空白文档。



步骤 02 选取工具箱中的画笔工具，在菜单栏中选择“窗口”|“画笔”命令。



步骤 03 执行上述操作后，即可弹出“画笔”面板。



◆ **知识扩展**

“画笔”面板中各选项的含义如下。

➢ “画笔预设”：单击“画笔预设”按钮，可以在面板右侧的画笔形状列表框中选择所需要的画笔形状。

➢ 动态参数区：在该区域中列出了可以设置动态参数的选项，其中包含画笔笔尖形状、形状动态、散布、纹理、双重画笔、颜色动态、传递、画笔笔势、杂色、湿边、建立、平滑以及保护纹理多个选项。

➢ 画笔选择框：该区域在选择画笔笔尖形状选项时出现，在其中可以选择要用于绘图的画笔。

➢ 参数区：该区域显示与当前所选的动态参数相对应的参数。在选择不同的动态参数时，该区域所列的参数也不相同。

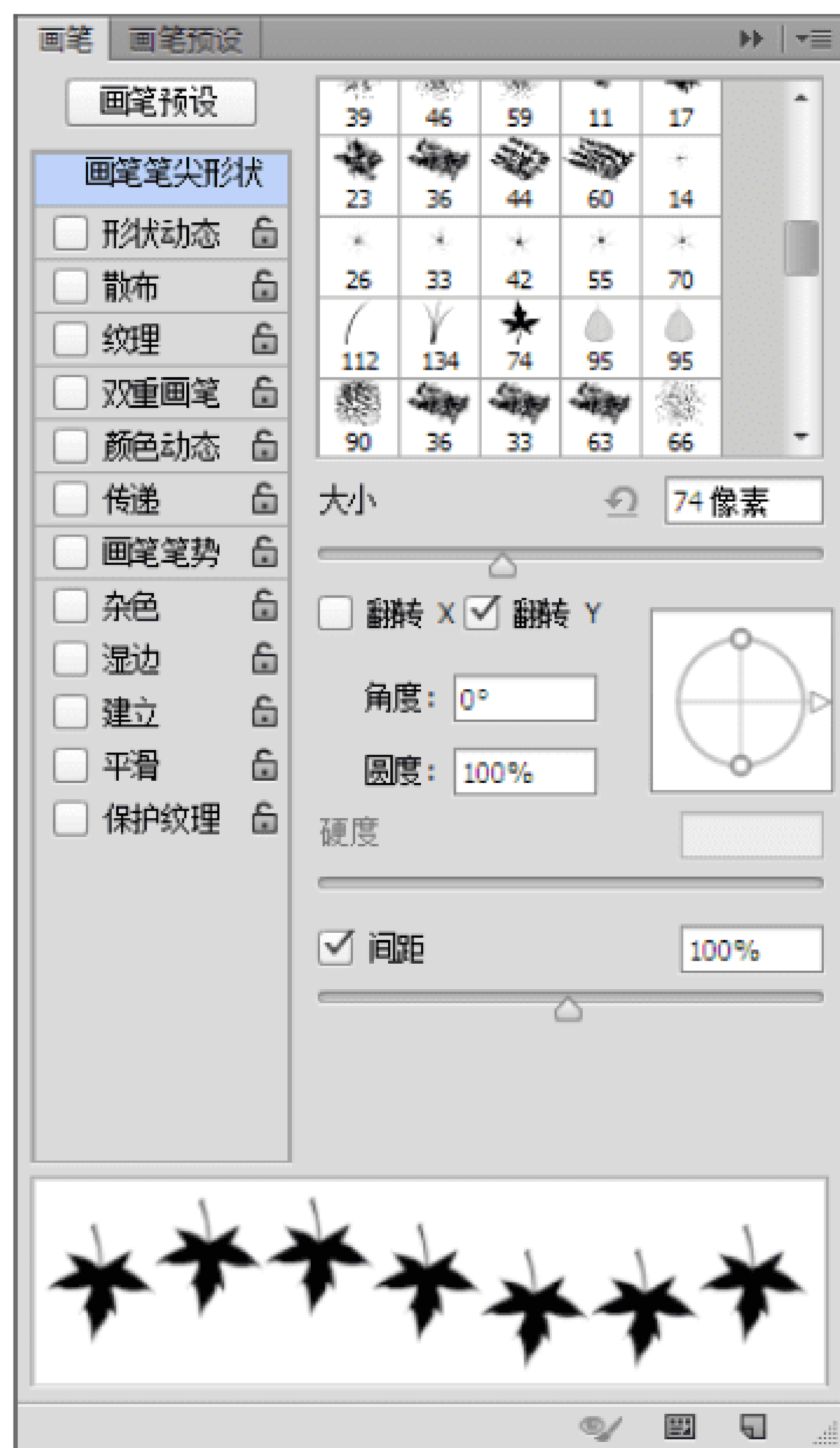
➢ 预览区：在该区域中可以看到根据当前的画笔属性生成的预览图。

2．实战——设置画笔笔尖形状

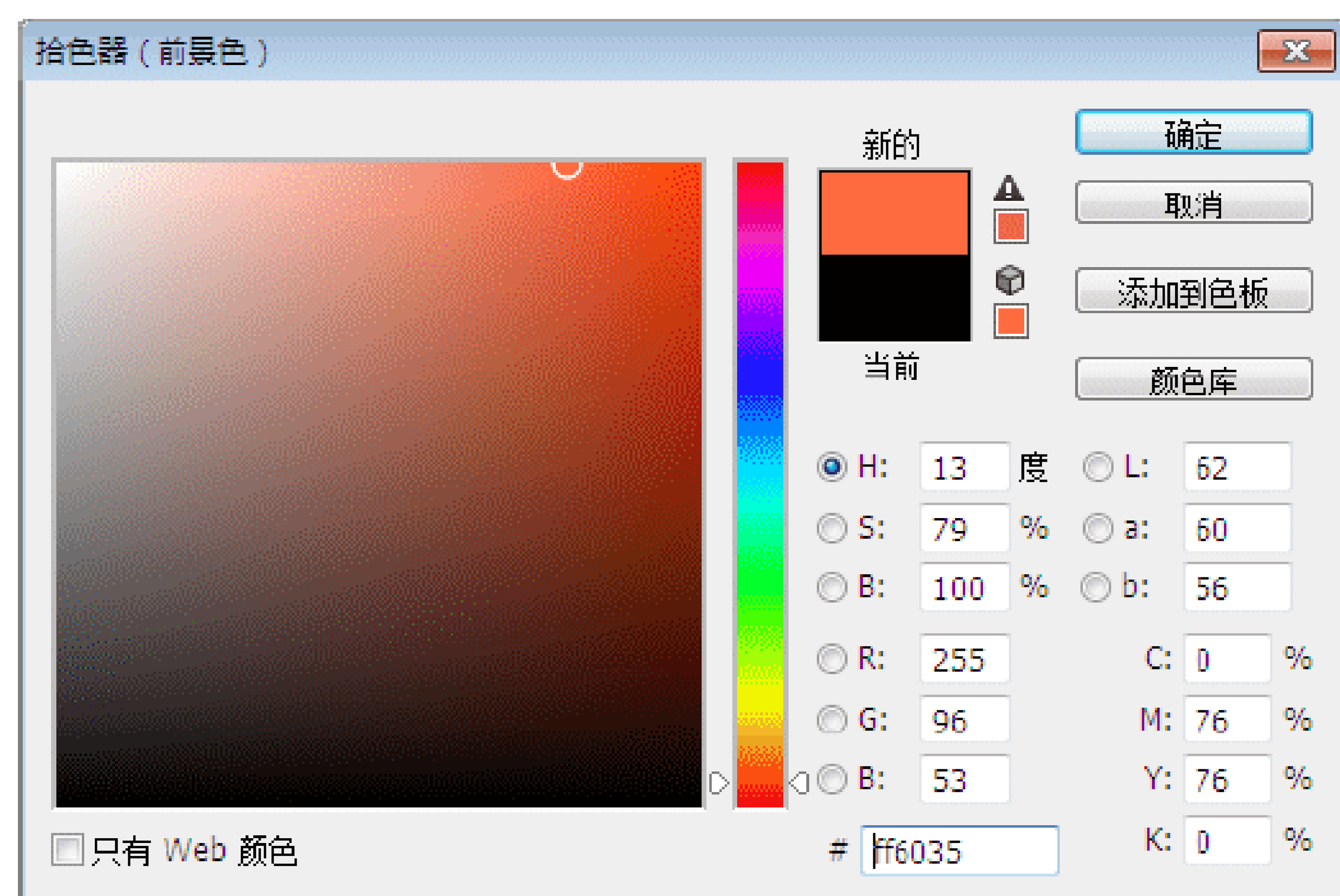
步骤 01 按快捷键 Ctrl + O，打开一幅素材图像。



步骤 02 选取工具箱中的画笔工具，展开“画笔”面板，设置“画笔笔尖形状”为 74 号、“大小”为 74 像素、“间距”为 100%，选中“翻转 Y”复选框。



步骤 03　在工具箱底部单击前景色色块，弹出“拾色器（前景色）”对话框，设置前景色为橙色（RGB 参数值分别为 255，96，53）。



步骤 04　移动鼠标指针至图像编辑窗口中，单击即可绘制画笔笔尖形状。



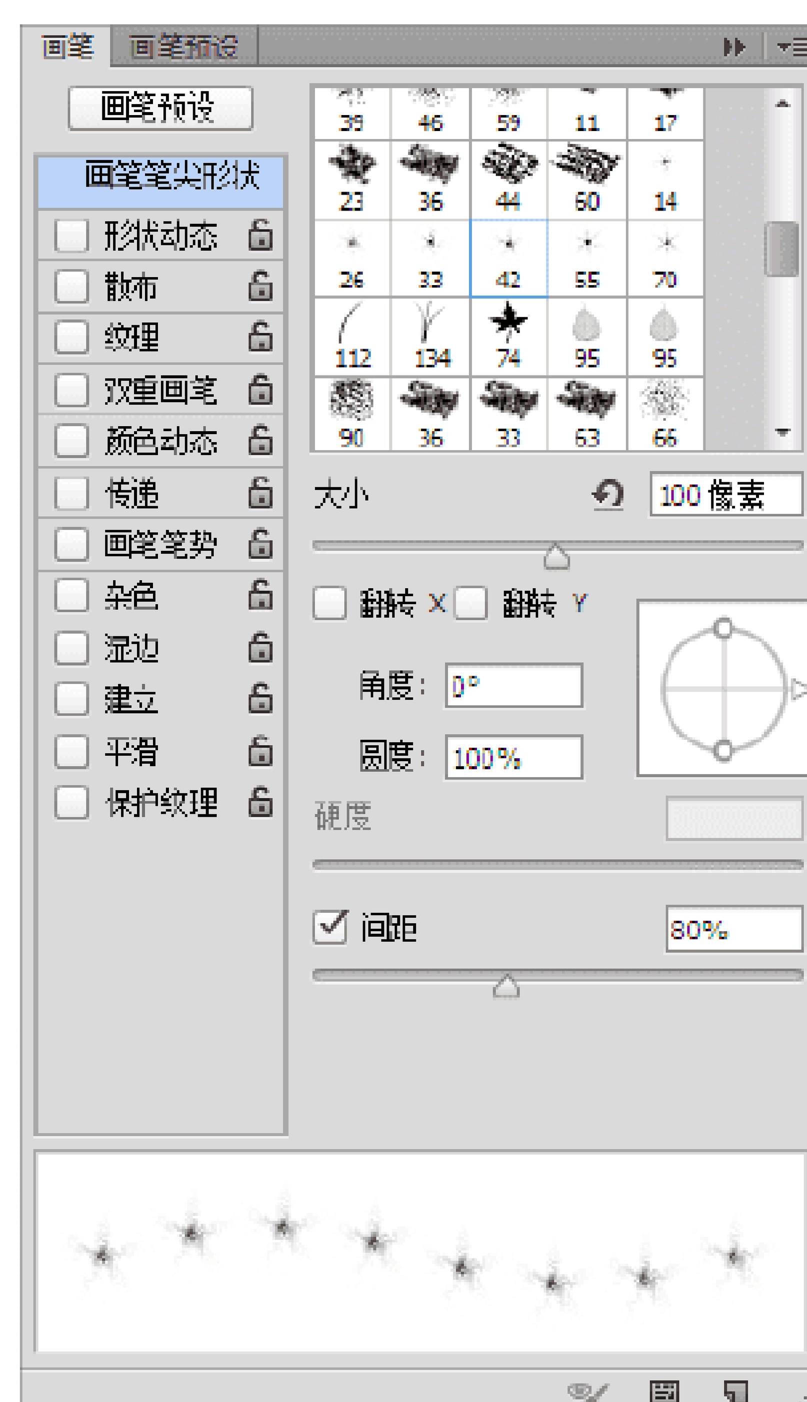
3．实战——设置形状动态

通过设置形状动态，可以使画笔的大小、圆度等产生随机变化的效果。

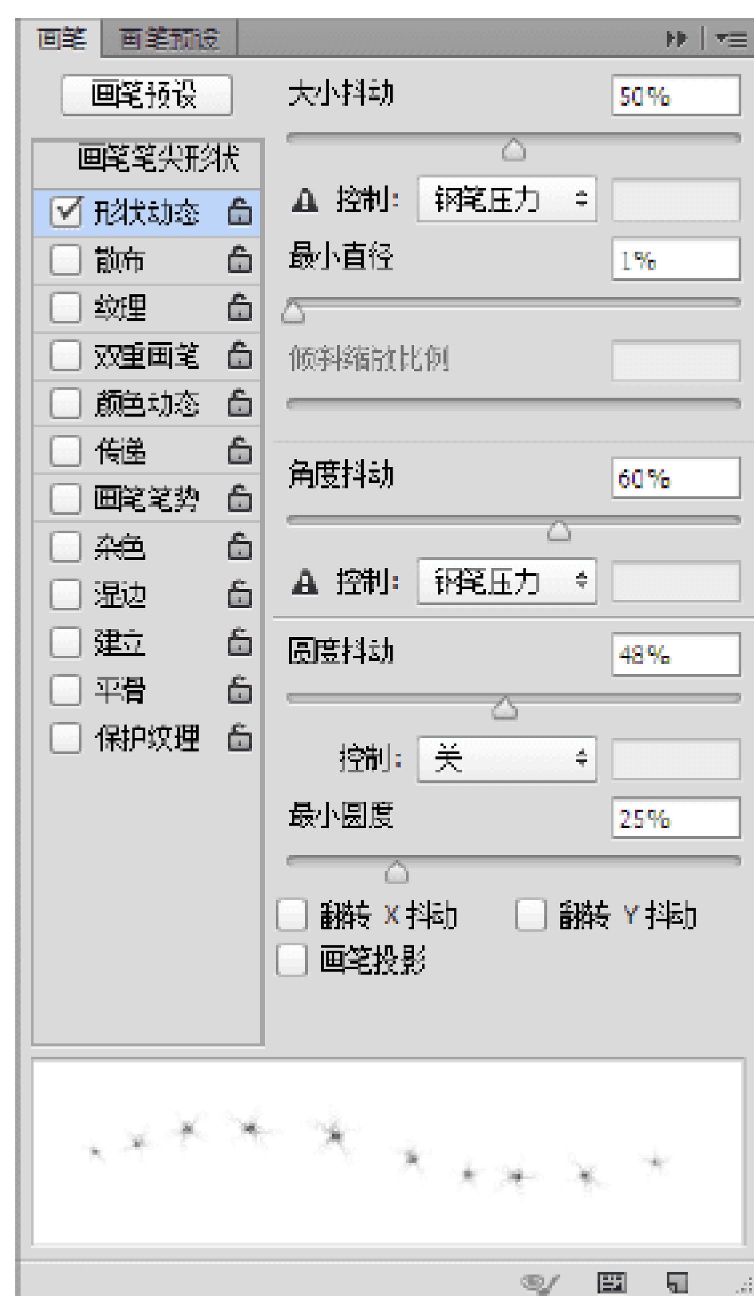
步骤 01　按快捷键 Ctrl+O，打开一幅素材图像。



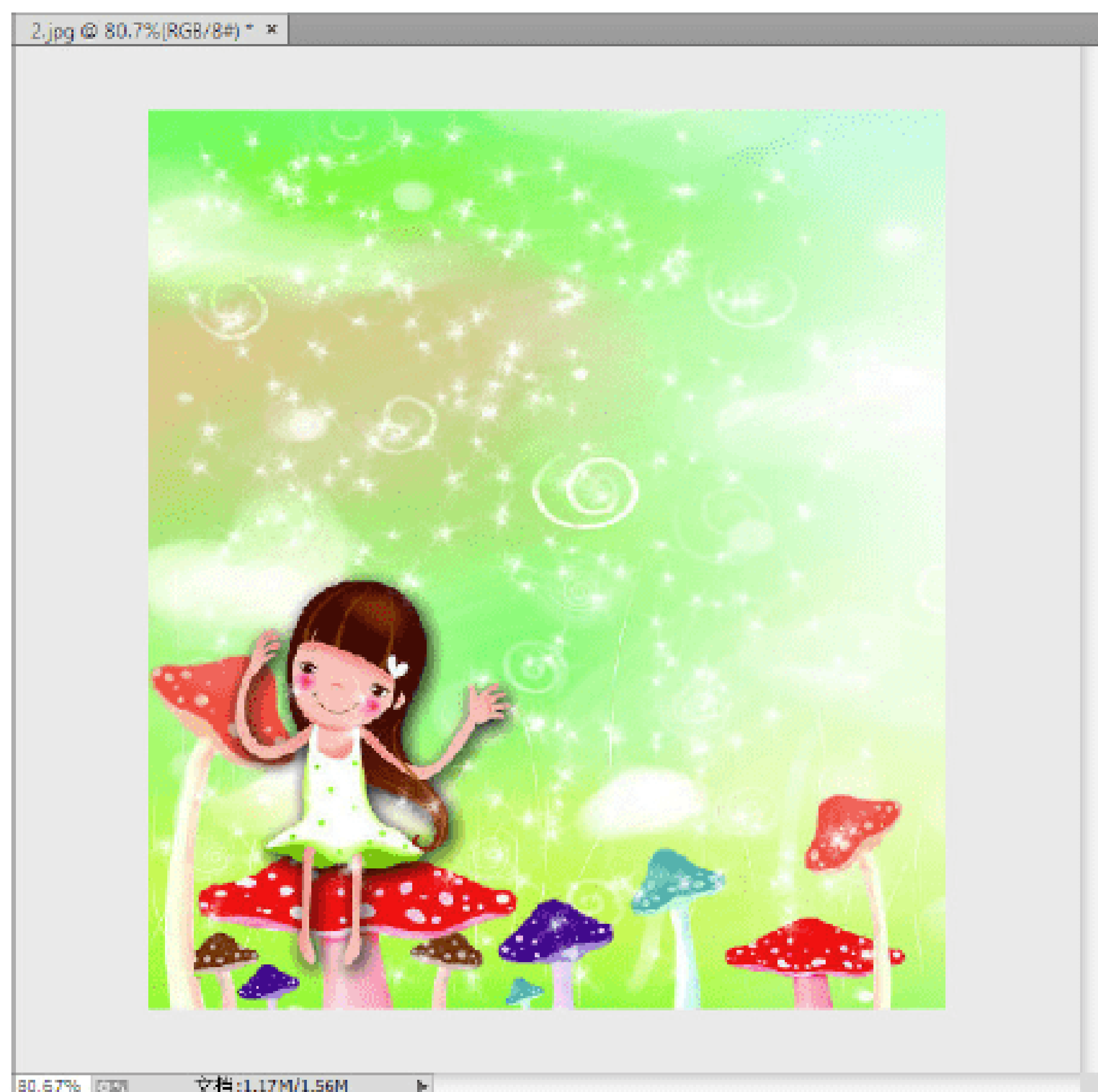
步骤 02　选取工具箱中的画笔工具，展开“画笔”面板，设置“画笔笔尖形状”为 42 号、“大小”为 100 像素、“间距”为 80%。



步骤 03 选中“形状动态”复选框，设置“大小抖动”为50%、“角度抖动”为60%、“圆度抖动”为48%、“最小圆度”为25%。



步骤 04 设置前景色为白色，移动鼠标指针至图像编辑窗口，按住鼠标左键并拖曳，即可绘制相应图形。



◆ **知识扩展**

在“画笔”面板中选中“形状动态”复选框时，右侧参数区各主要选项的含义如下。

- 大小抖动：表示指定画笔在绘制线条的过程中标记点大小的动态变化状况。
- 控制：此列表框中包括关、渐隐、钢笔压力、钢笔斜度、光笔轮等选项。
- 最小直径：设置“大小抖动”及其“控制”选项后，“最小直径”选项用来指定画笔标记点可以缩小的最小尺寸，它是以画笔直径的百分比为基础的。

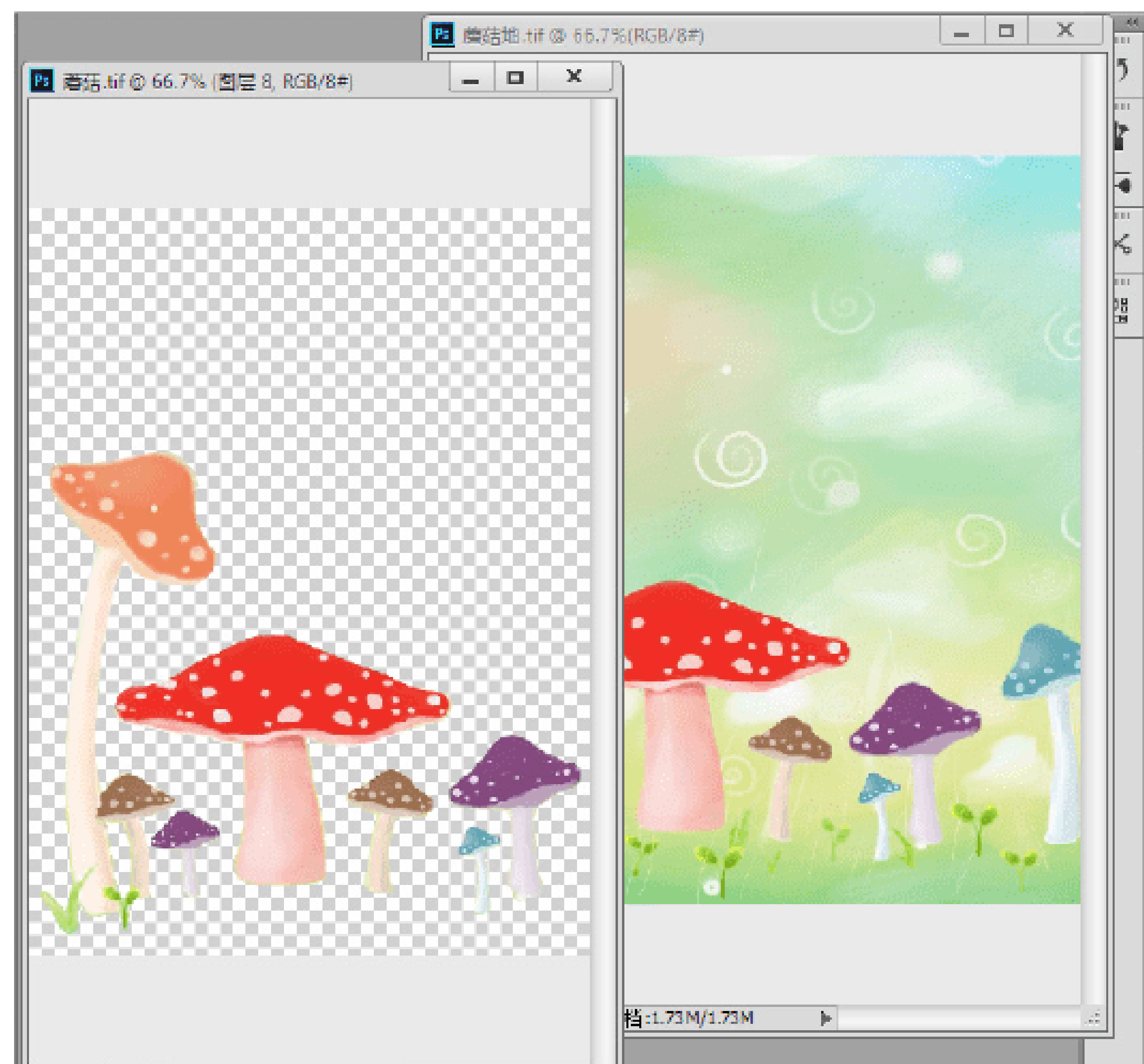
13.1.3 定义画笔样式

除了可以编辑画笔的形状外，用户还可以自定义图案画笔，以创建更丰富的画笔效果。本节主要介绍定义画笔笔刷、定义画笔散射、定义画笔图案、定义双重画笔的操作方法。

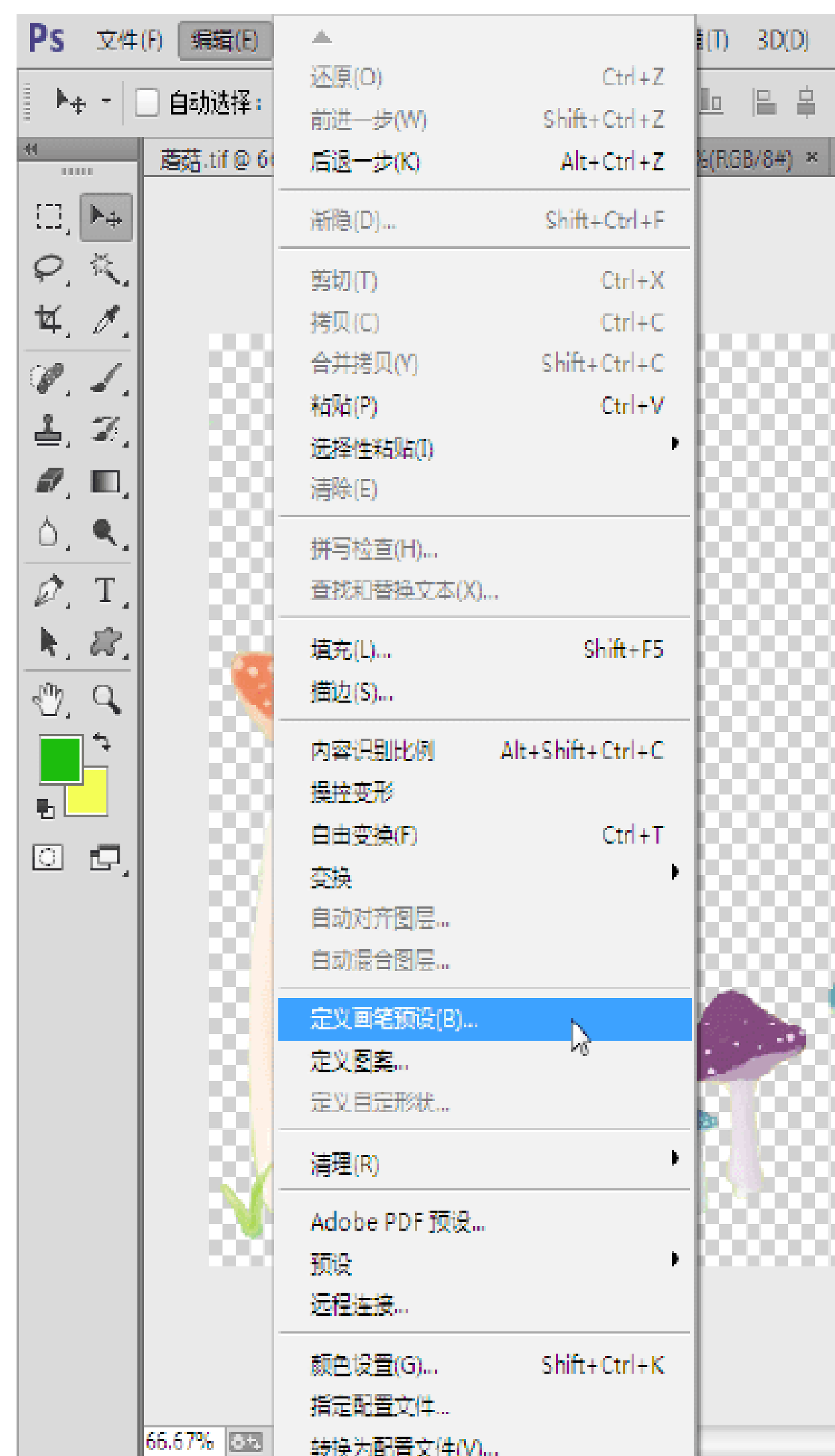
1．实战——定义画笔笔刷

除了上面介绍的画笔工具的笔刷形状外，用户还可以将自己喜欢的图像或图形定义为画笔笔刷。

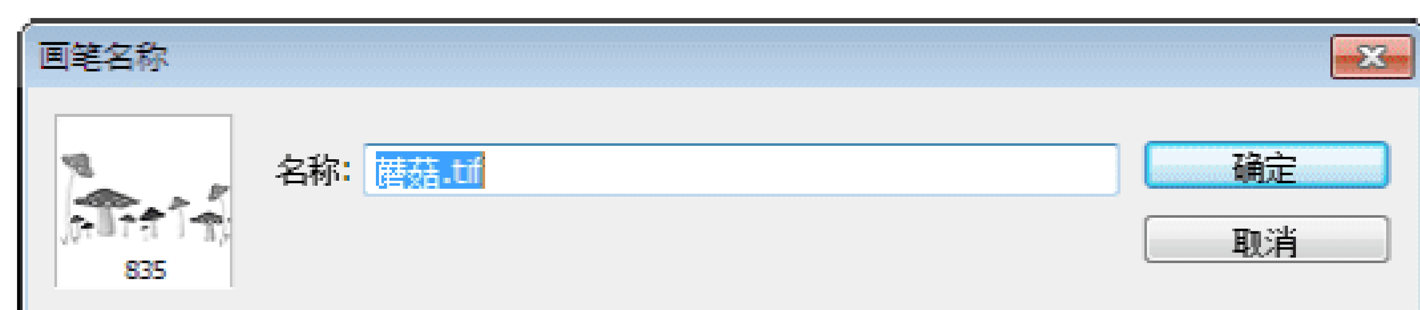
步骤 01　按快捷键 Ctrl+O，打开两幅素材图像。



步骤 02　切换至“蘑菇”图像编辑窗口，在菜单栏中选择“编辑”|“定义画笔预设”命令。



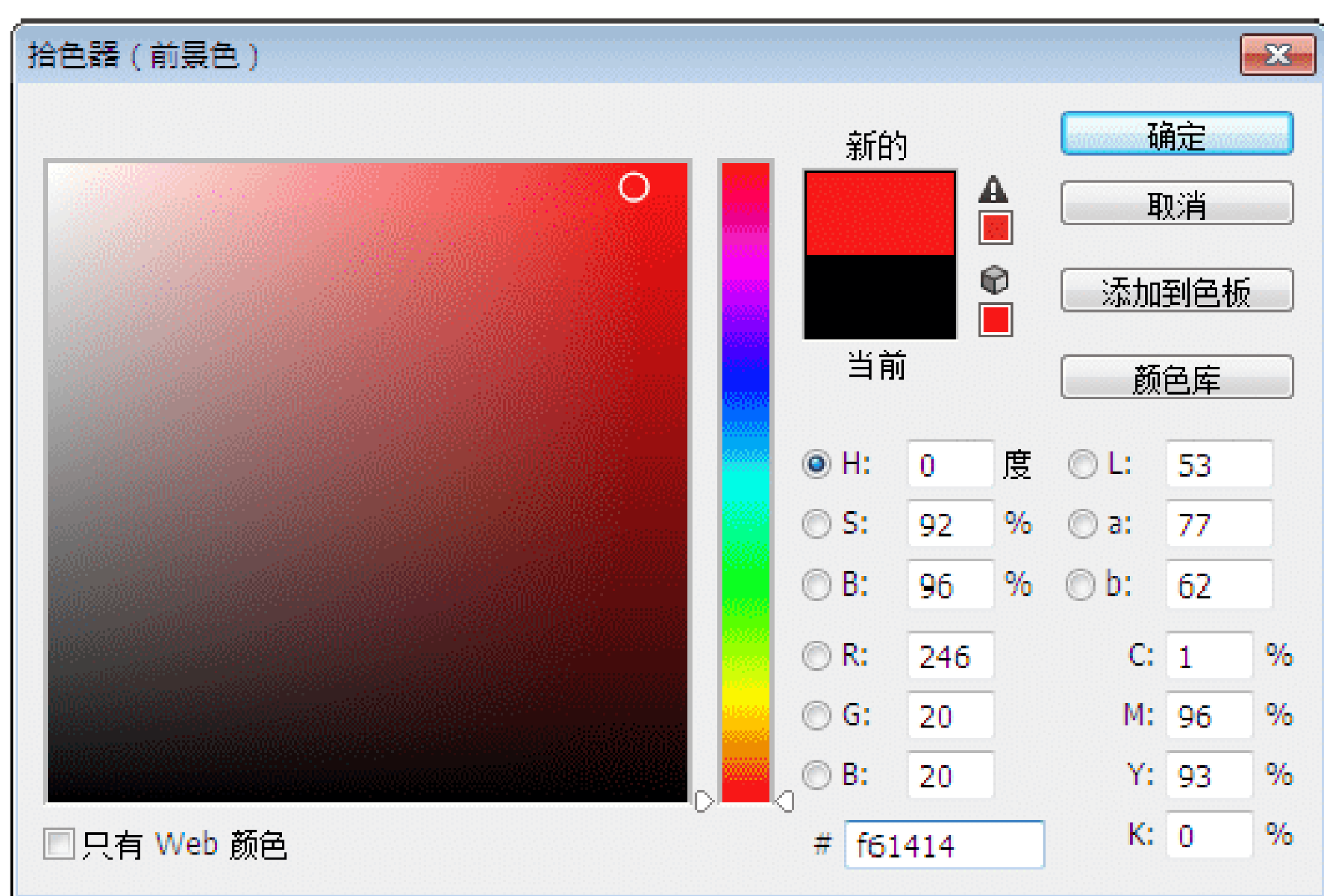
步骤 03　弹出“画笔名称”对话框，设置“名称”为“蘑菇”，单击“确定”按钮。



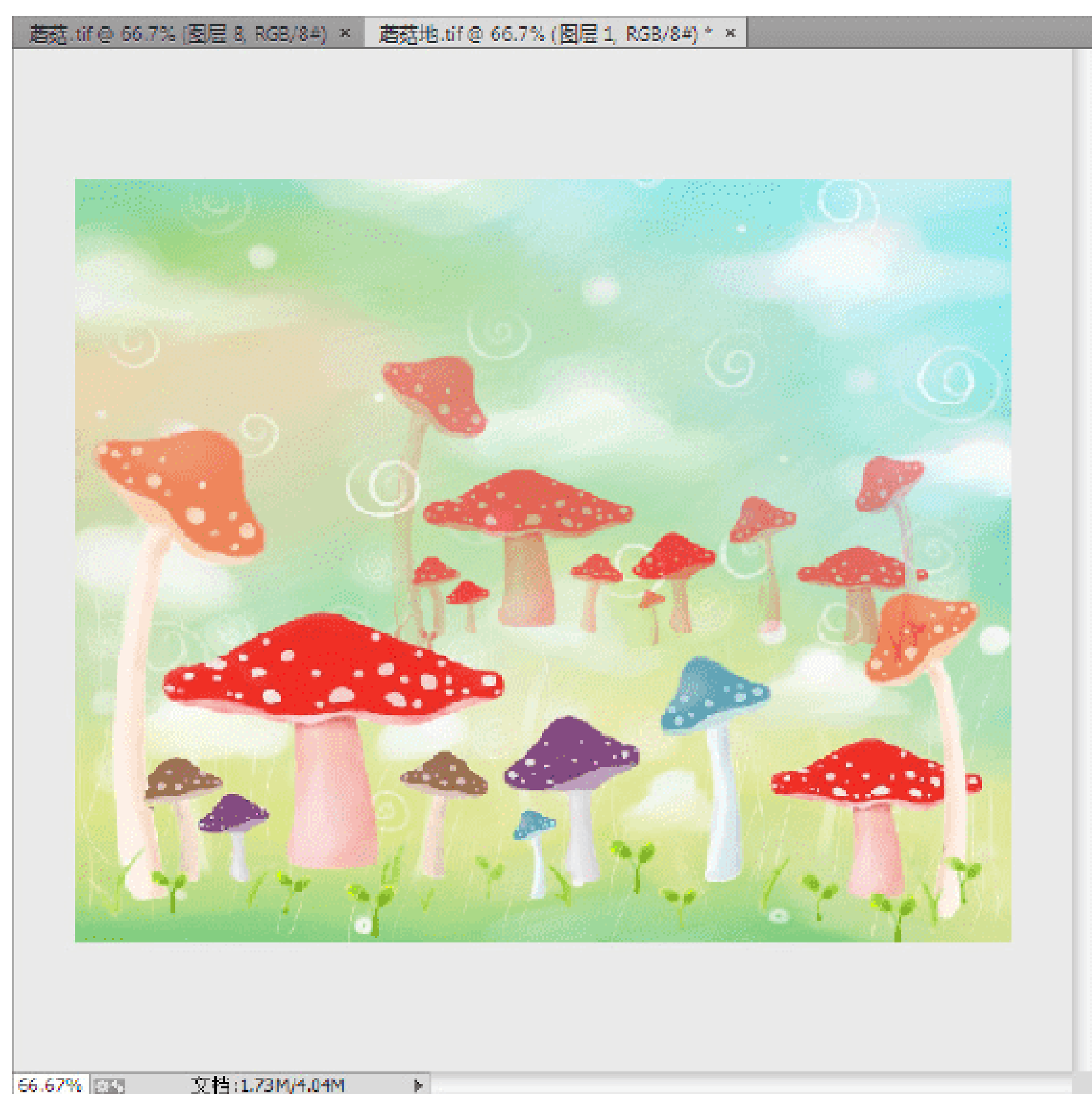
步骤 04　选取工具箱中的画笔工具，在工具属性栏中单击“点按可打开‘画笔预设’选取器”按钮，在弹出的列表框中选择“蘑菇”画笔。



步骤 05 在工具箱底部单击前景色色块，弹出“拾色器（前景色）”对话框，设置前景色为红色（RGB 参数值分别为 246、20、20）。



步骤 06 切换至“蘑菇”图像编辑窗口，移动鼠标指针至图像编辑窗口中的合适位置，单击鼠标左键，即可运用定义画笔笔刷绘制形状。



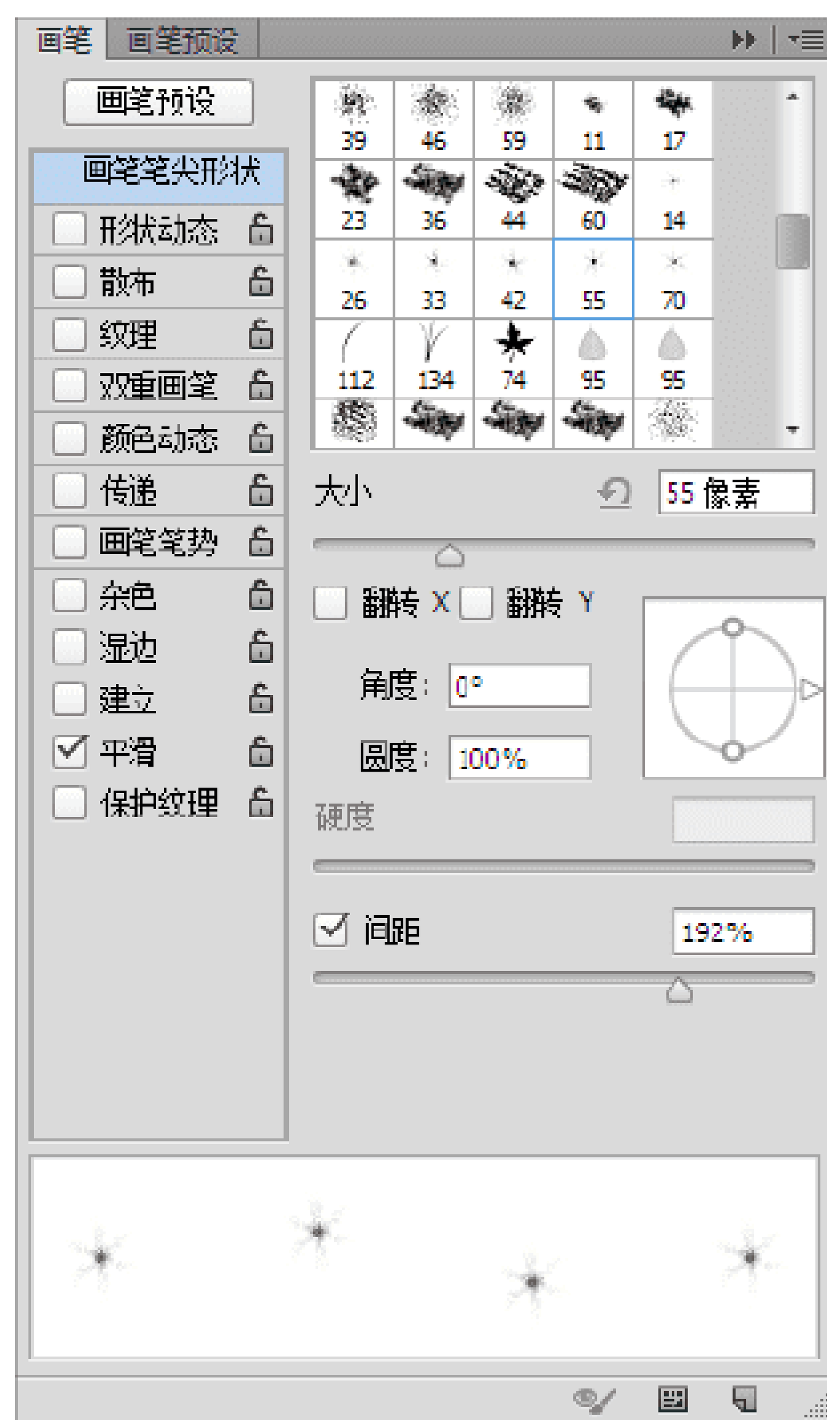
2. 实战——定义画笔散射

选中“画笔”面板中的“散布”复选框时，可以使绘制的图形或线条产生一种笔触散射效果。

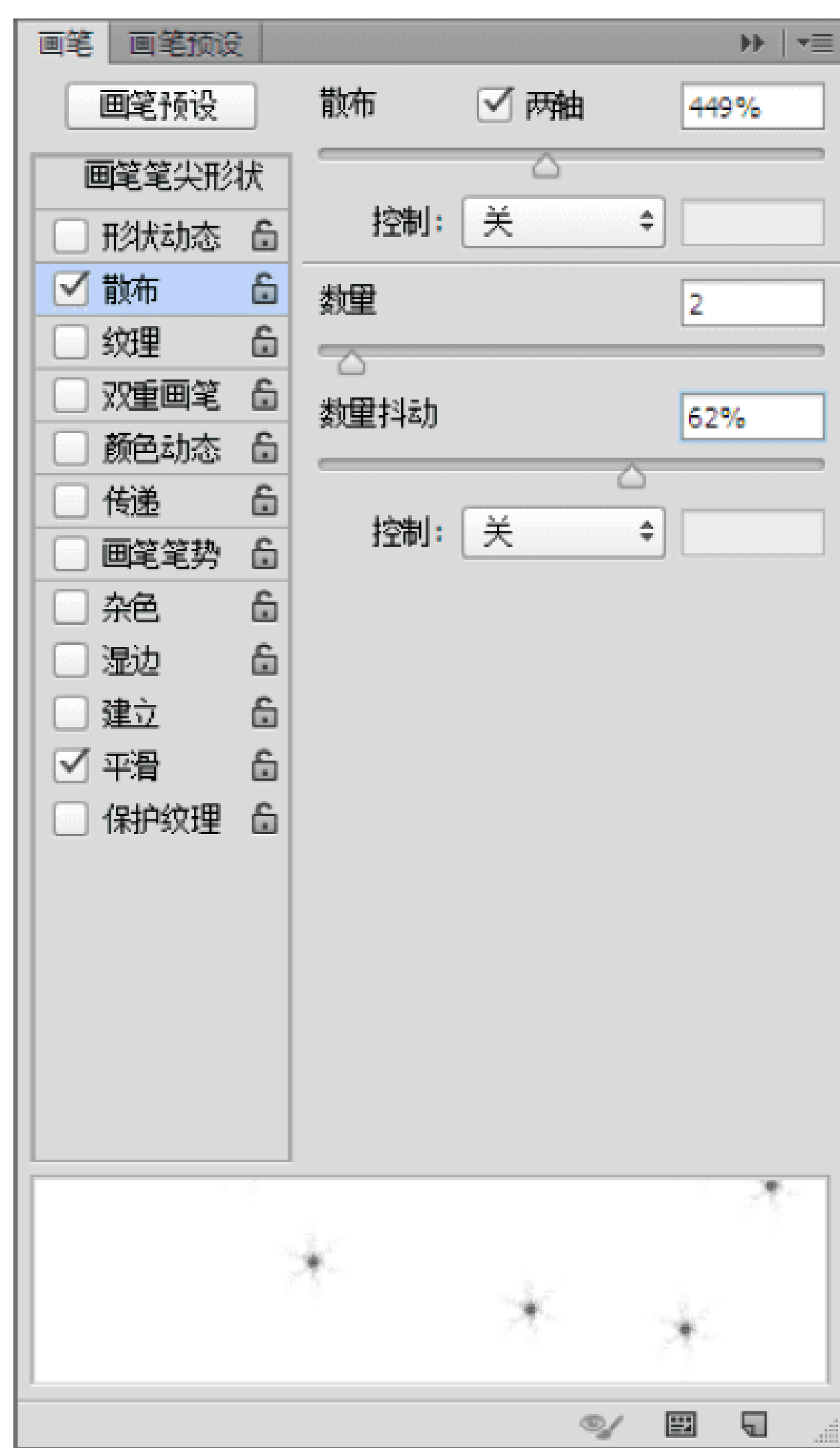
步骤 01 按快捷键 Ctrl + O，打开一幅素材图像。



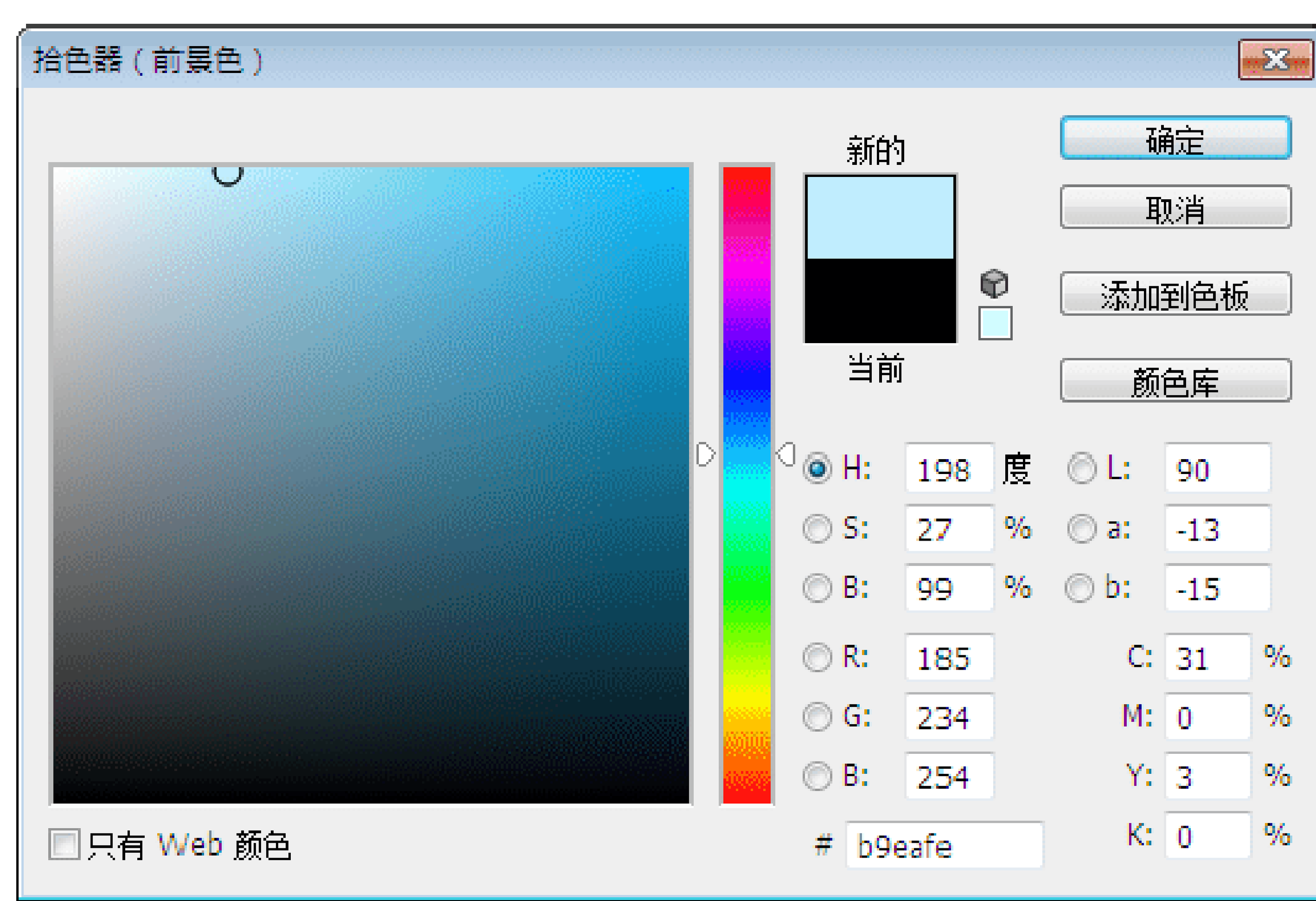
步骤 02 选取工具箱中的画笔工具，展开“画笔”面板，选择 55 号画笔，设置“间距”为 192%。



步骤 03 选中“画笔”面板左侧的“散布”复选框，设置“数量”为 2、“数量抖动”为 62%。



步骤 04 在工具箱底部单击前景色色块，弹出“拾色器（前景色）”对话框，设置前景色为浅蓝色（RGB 参数值分别为 185，234，254），单击“确定”按钮。



步骤 05 移动鼠标指针至图像编辑窗口中，按住鼠标左键并拖曳，绘制图像。



3. 实战——定义画笔图案

选中“画笔”面板中的“纹理”复选框，可以为画笔工具设置图案纹理效果。

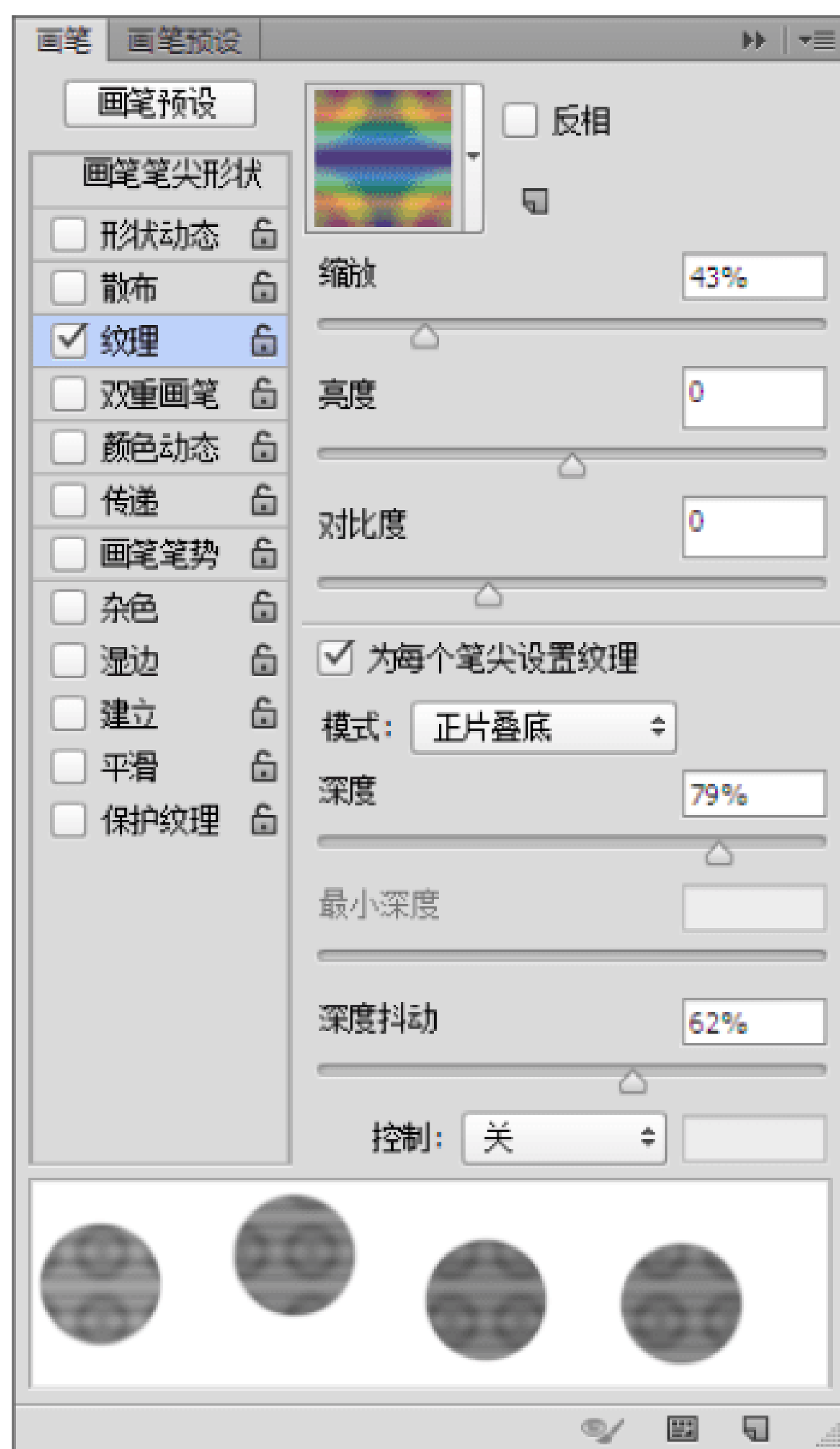
步骤 01 按快捷键 Ctrl + O，打开一幅素材图像。



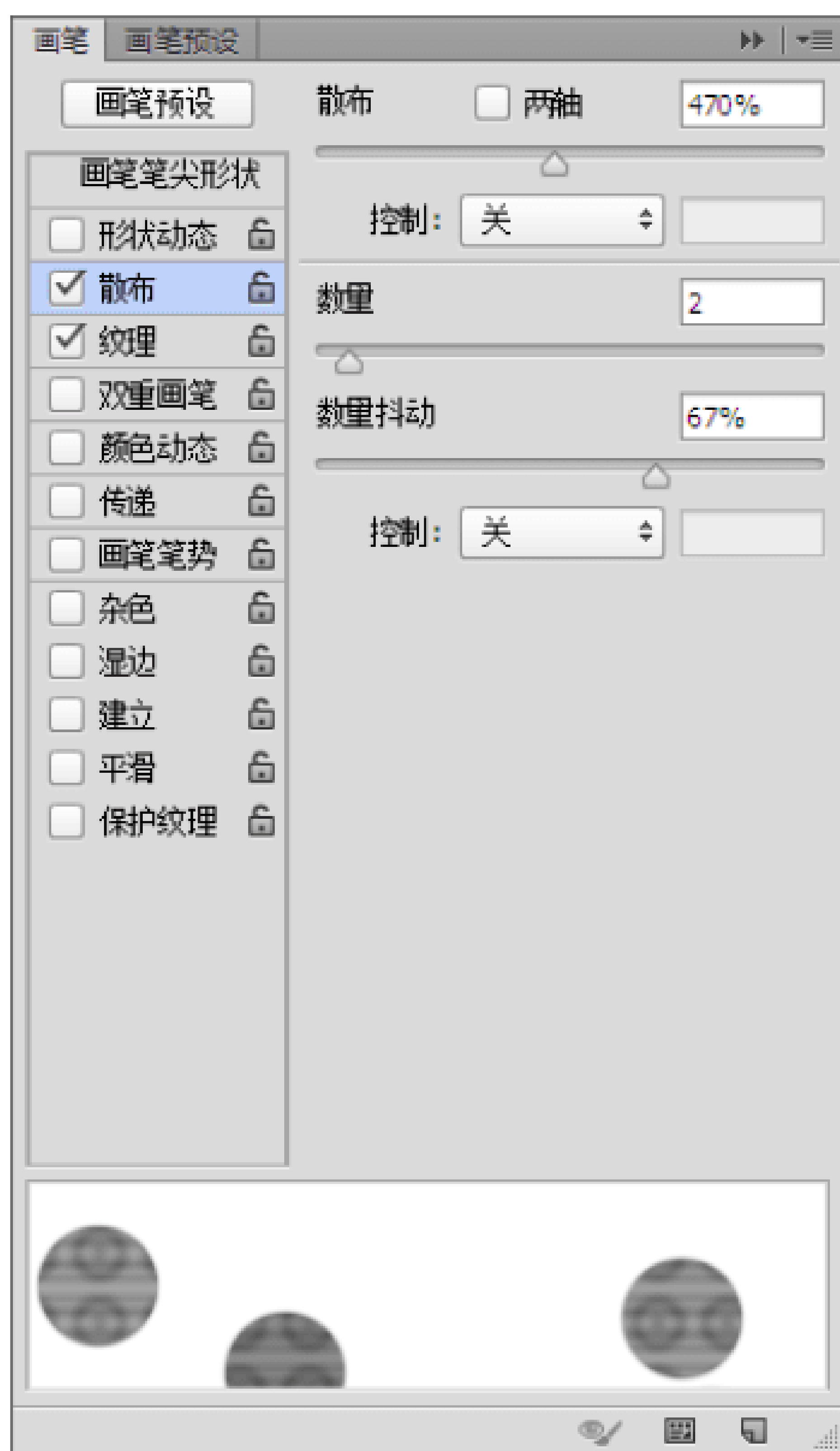
步骤 02 选取工具箱中的画笔工具，展开“画笔”面板，设置“画笔”的形状为 30 号、“大小”为 92 像素、“间距”为 162%。



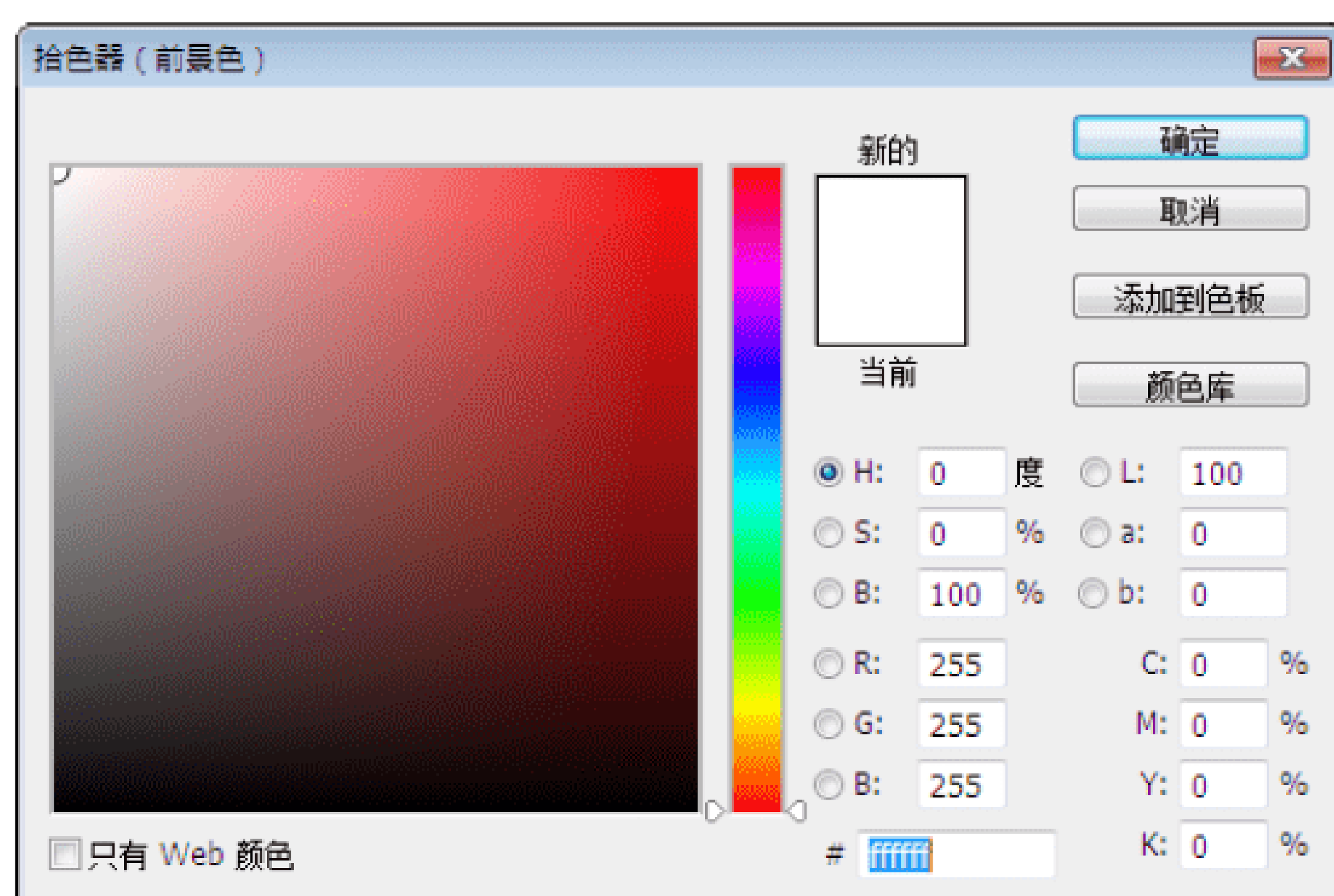
步骤 03 选中“纹理”复选框，设置“纹理”为“扎染”、“缩放”为 43%、“模式”为“正片叠底”、“深度”为 79%、“深度抖动”为 62%。



步骤 04 选中“散布”复选框，设置“数量”为 2、“数量抖动”为 67%。



步骤 05 单击前景色色块，弹出“拾色器（前景色）”对话框，设置前景色为白色，单击“确定”按钮。



步骤 06 移动鼠标指针至图像编辑窗口中，按住鼠标左键并拖曳，即可绘制图像。



> ◆ **知识扩展**
>
> 使用画笔工具绘制图像时，若按住 Alt 键，则画笔工具将变为吸管工具；若按住 Ctrl 键，则可以暂时将画笔工具切换为移动工具。

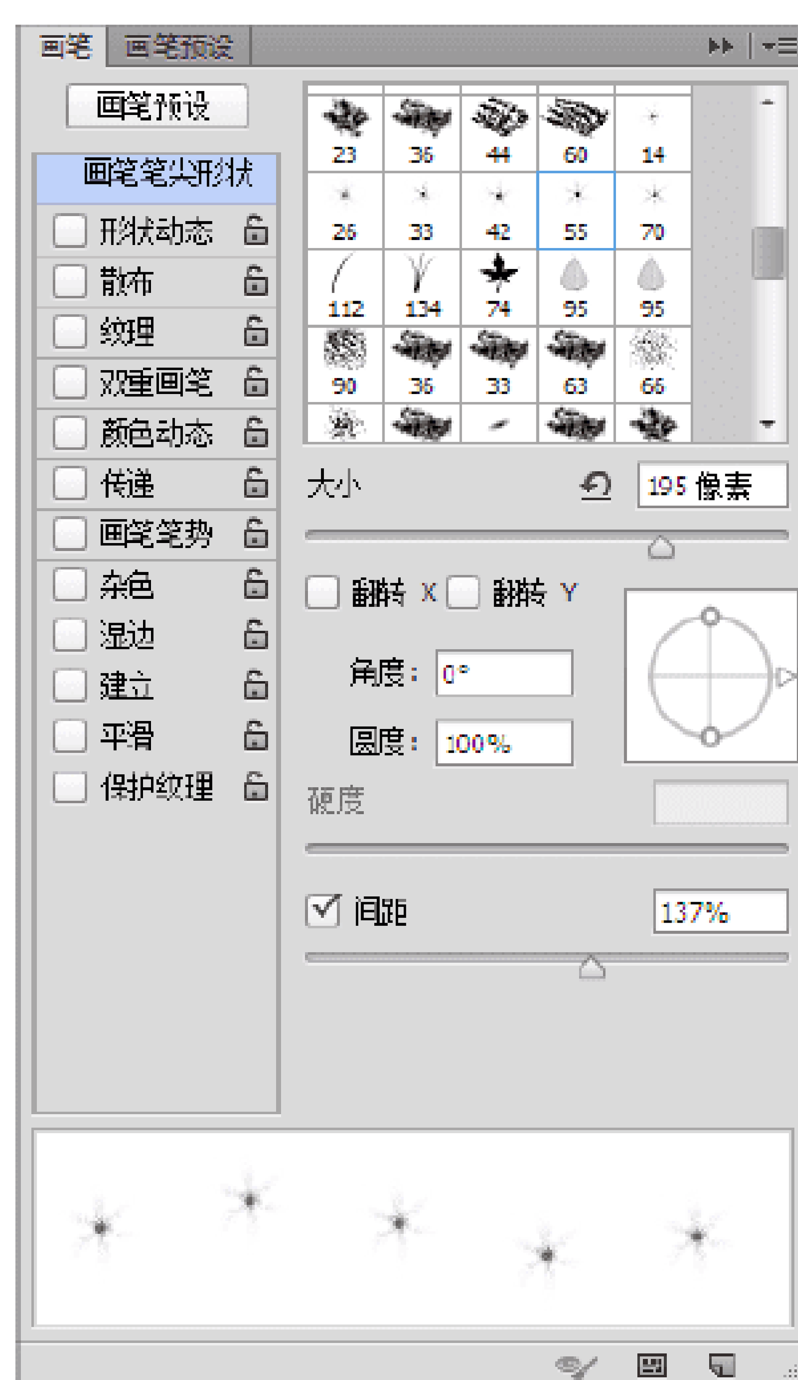
4．实战——定义双重画笔

“双重画笔”选项与“纹理”选项的原理基本相同，“双重画笔”选项是画笔与画笔的混合，“纹理”选项是画笔与纹理的混合。

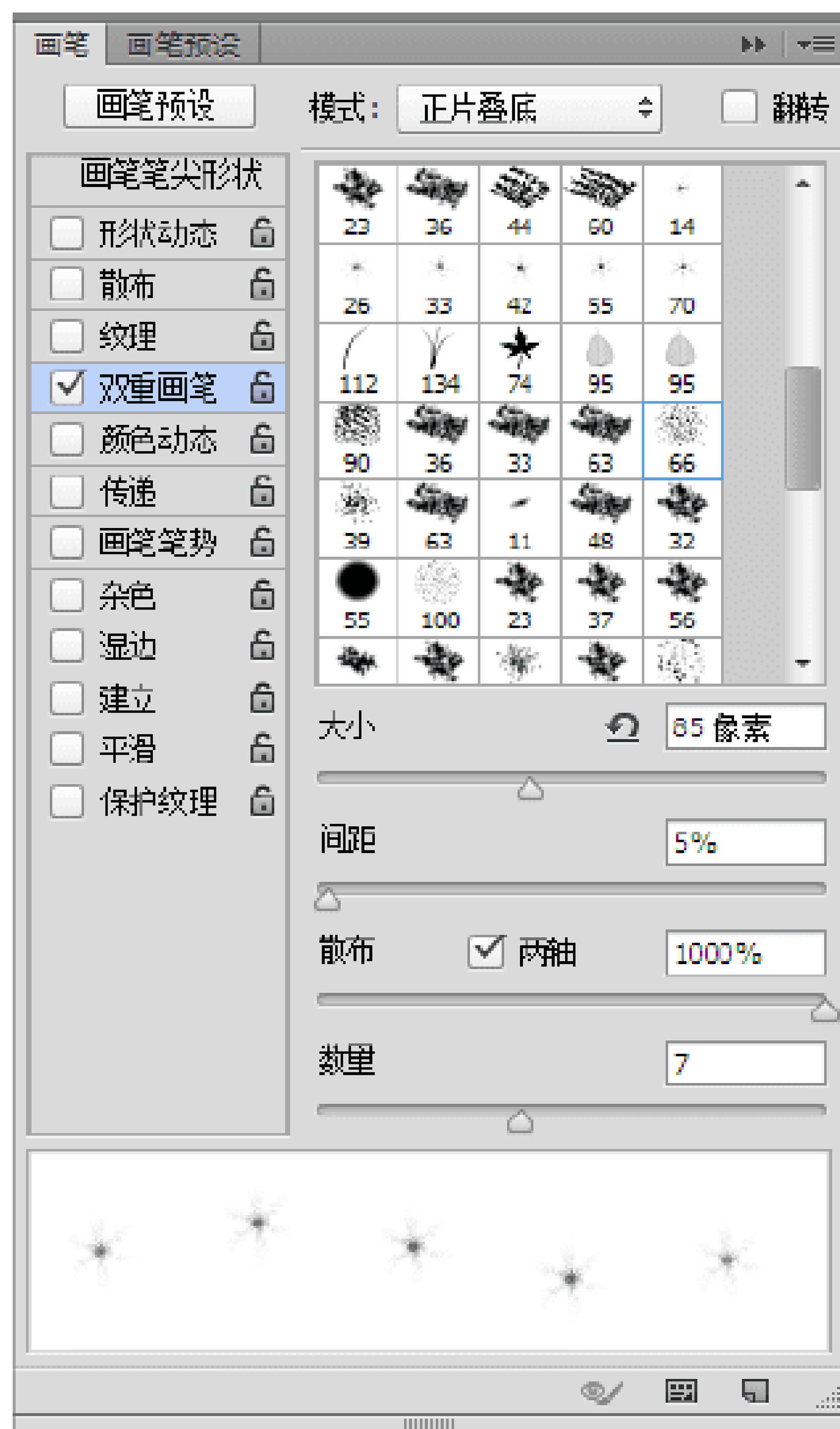
步骤 01 按快捷键 Ctrl+O，打开一幅素材图像。



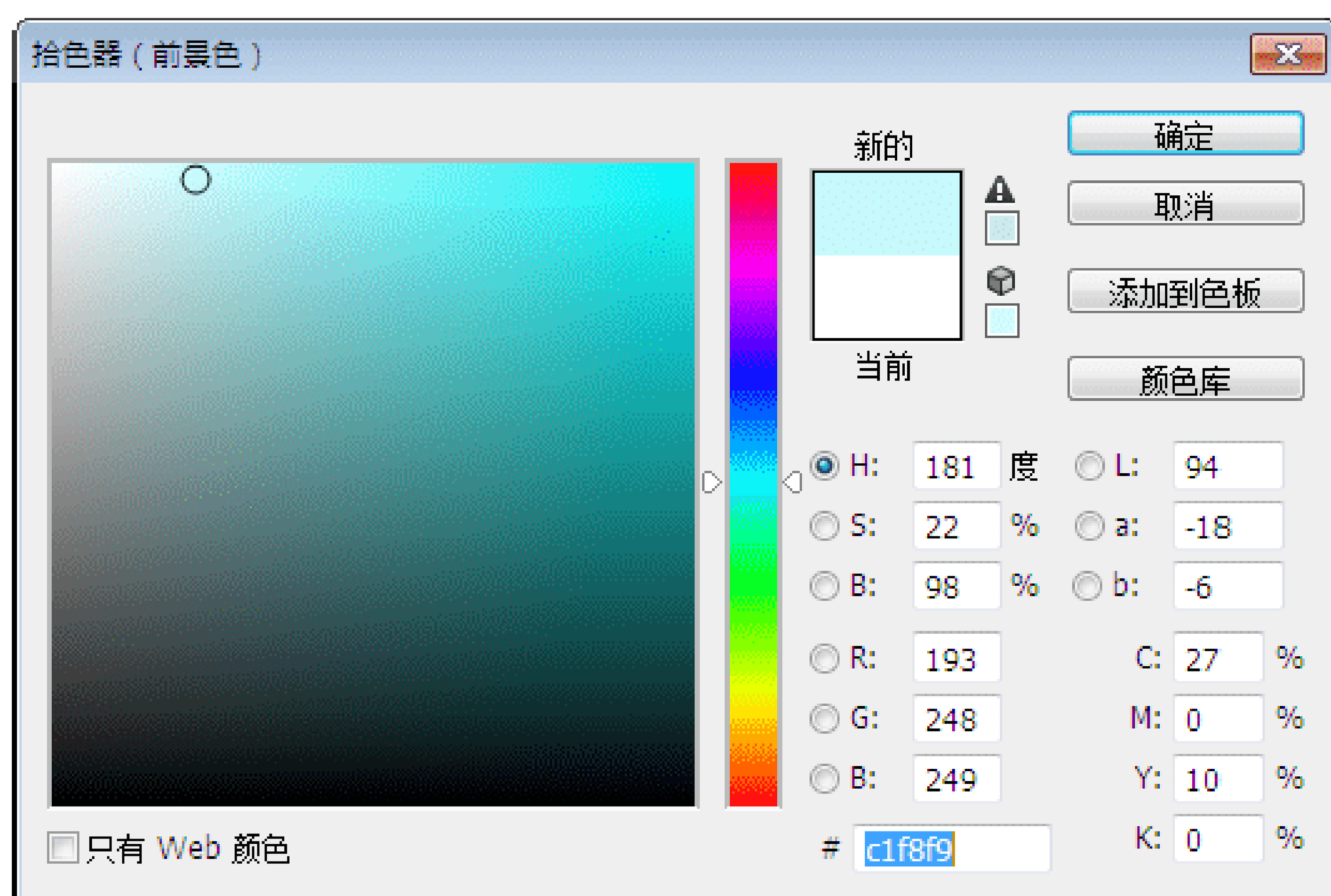
步骤 02 选取工具箱中的画笔工具，展开“画笔”面板，选择 55 号画笔，设置“大小”为 195 像素、“间距”为 137%。



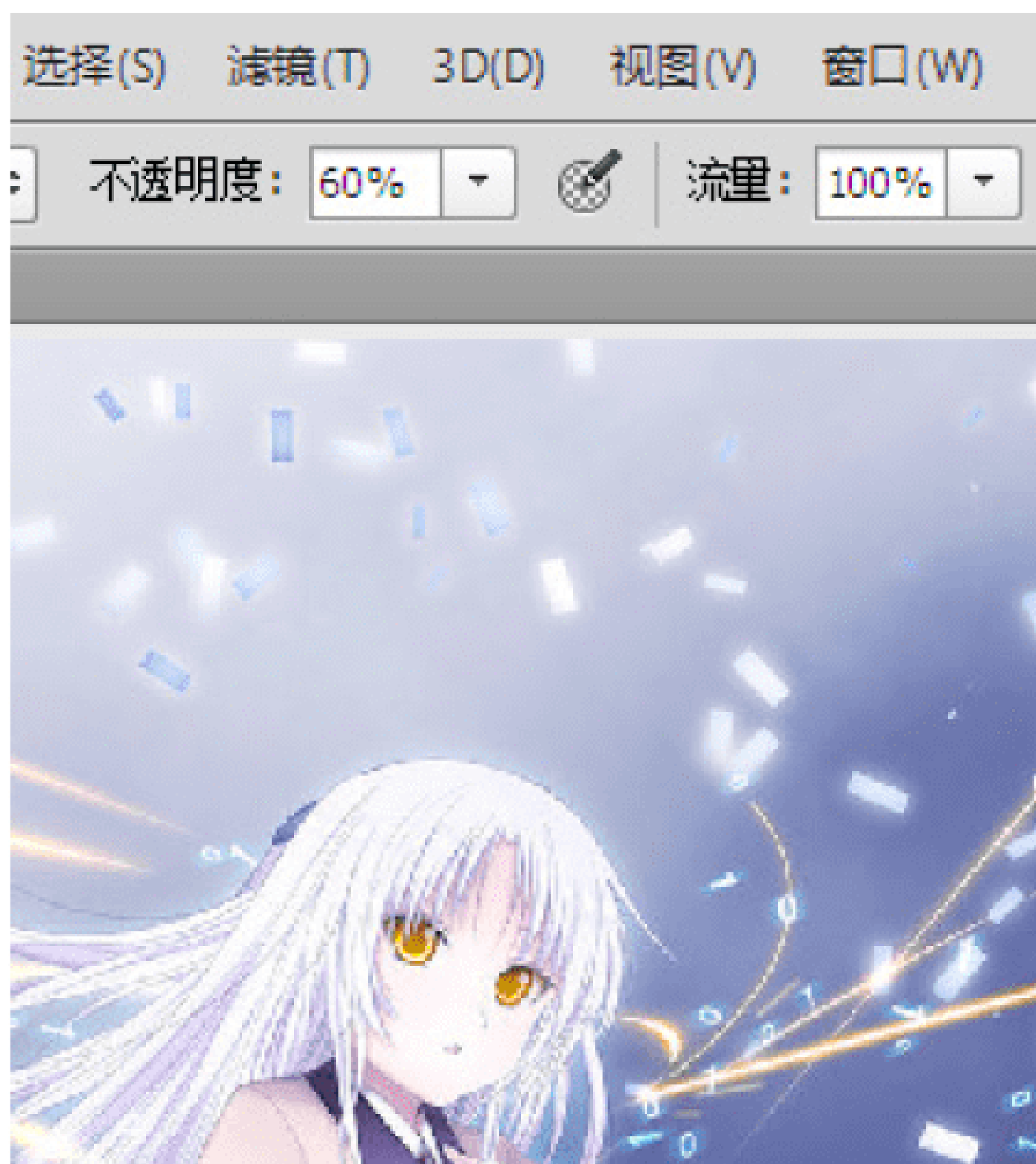
步骤 03 选中“画笔”面板左侧的“双重画笔”复选框，在右侧选择 66 号画笔，设置“大小”为 85 像素、“间距”为 5%、“数量”为 7，选中“两轴”复选框并设置为 1000%。



步骤 04 单击前景色色块，弹出“拾色器（前景色）”对话框，设置前景色为蓝色，RGB 参数值分别为 193，248，249，单击“确定”按钮。



步骤 05 在工具属性栏中，设置“不透明度”为 60%，“流量”为 100%。



步骤 06 移动鼠标指针至图像编辑窗口中的合适位置，按住鼠标左键并拖曳，即可绘制图像。



◆ **知识扩展**

在定义画笔时，只有非白色的图像才可以将其定义为画笔，根据图像中黑色或灰色的程度，所显示的透明程度也会有所不同。

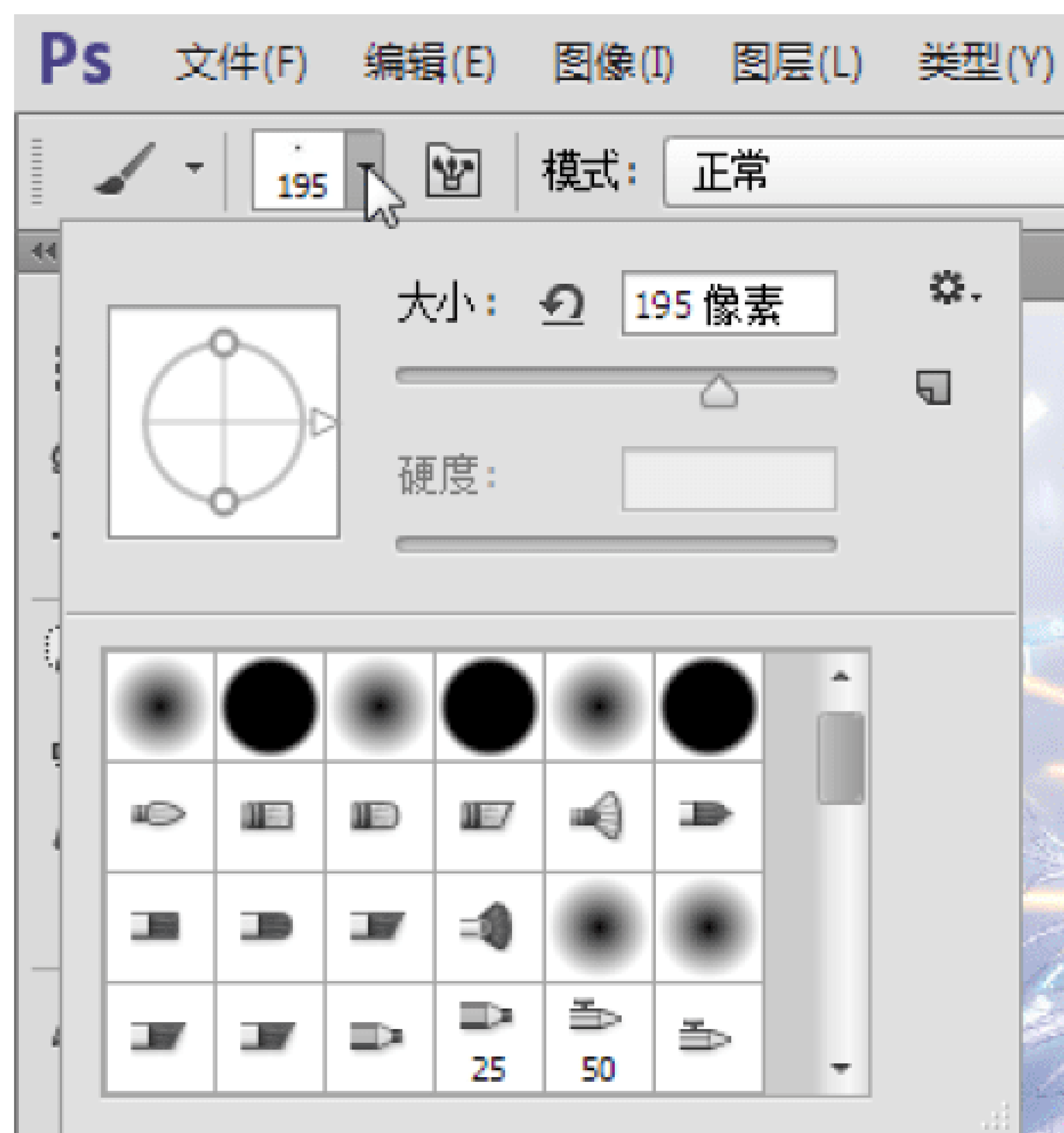
13.1.4 管理画笔

本节主要介绍重置画笔、保存画笔和删除画笔的操作方法。

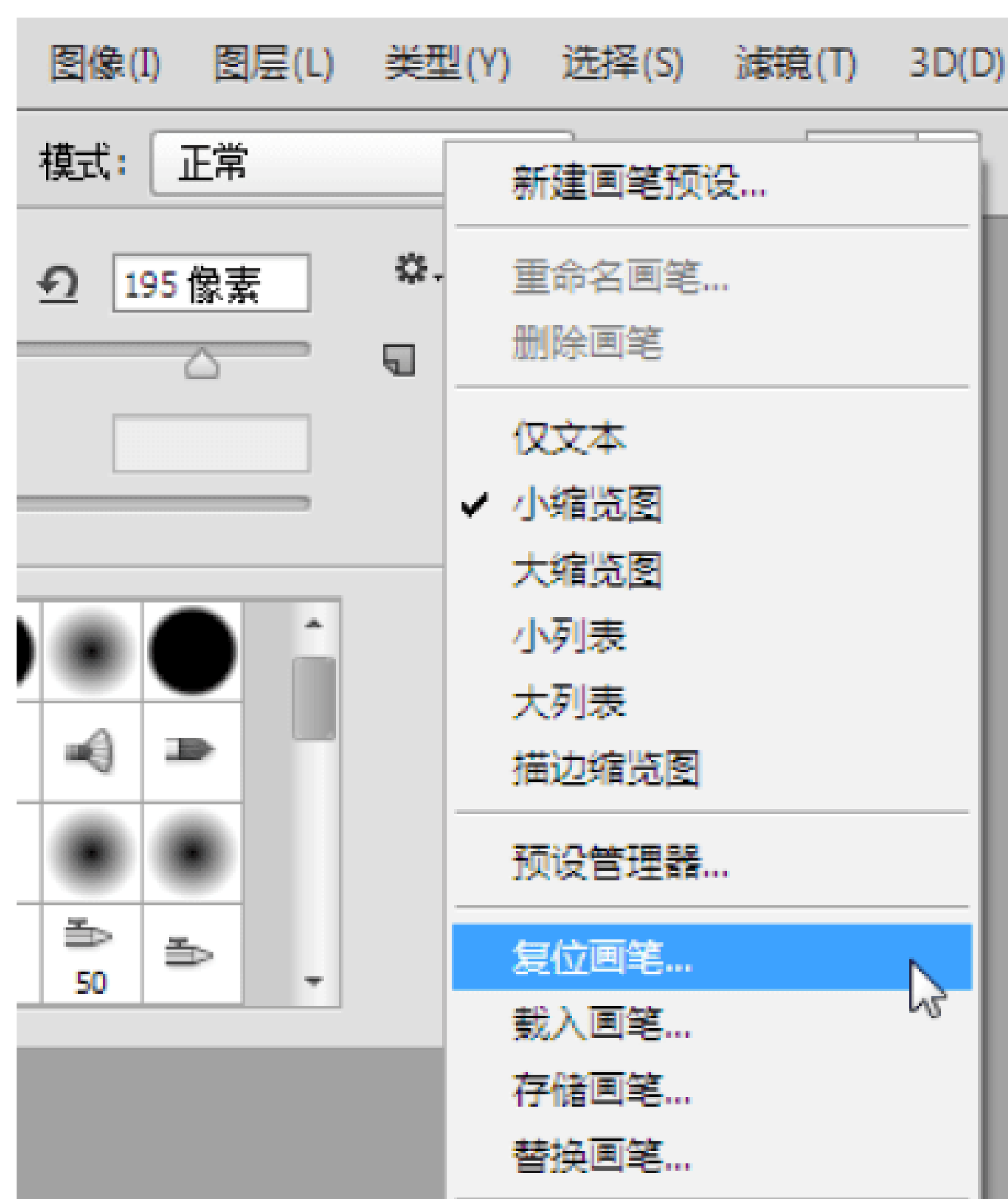
1．实战——重置画笔

重置画笔是指清除用户当前定义的画笔类型，并恢复到系统默认设置。

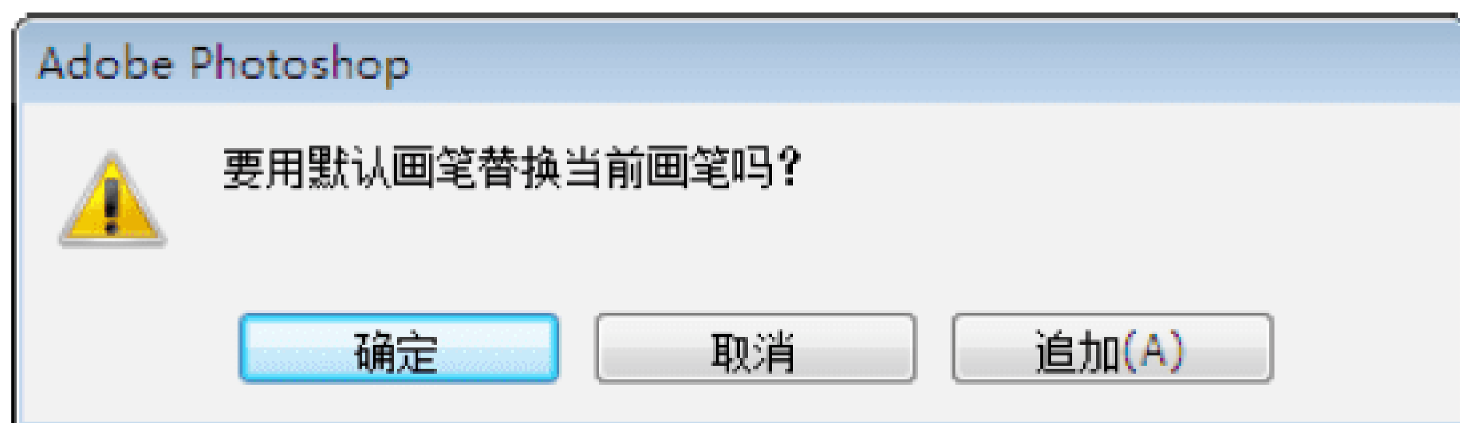
步骤 01 选取工具箱中的画笔工具，在工具属性栏中单击“点按可打开‘画笔预设’选取器”按钮▾。



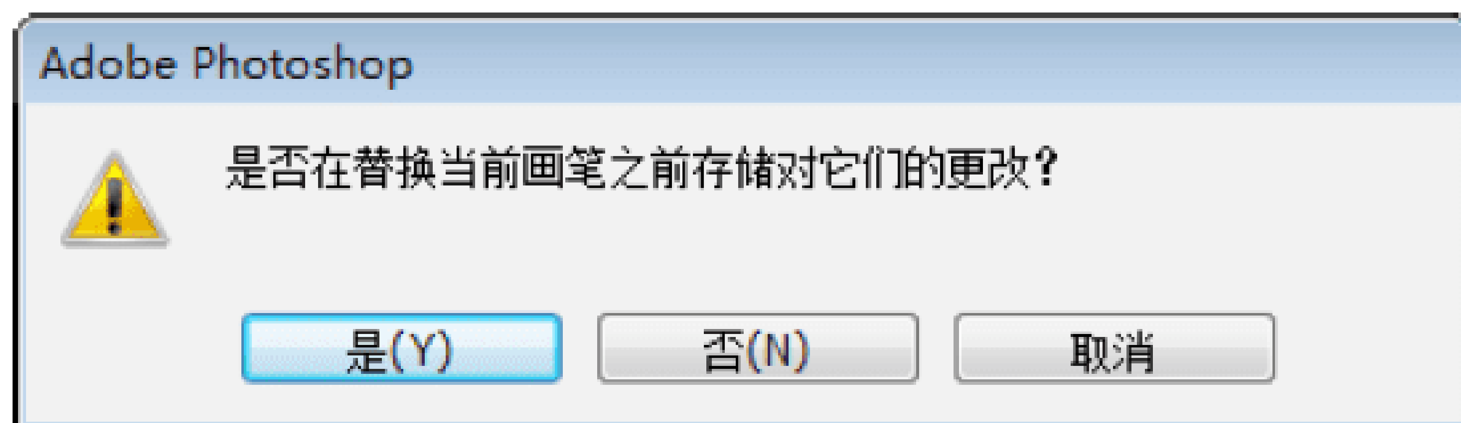
步骤 02 在弹出的“画笔预设”选取器中单击右上角的设置按钮⚙，在弹出的下拉菜单中选择“复位画笔”选项。



步骤 03 执行上述操作后，即可弹出信息提示框，单击“确定”按钮。



步骤 04 执行上述操作后，再次弹出提示信息框，单击“否”按钮，即可重置画笔。



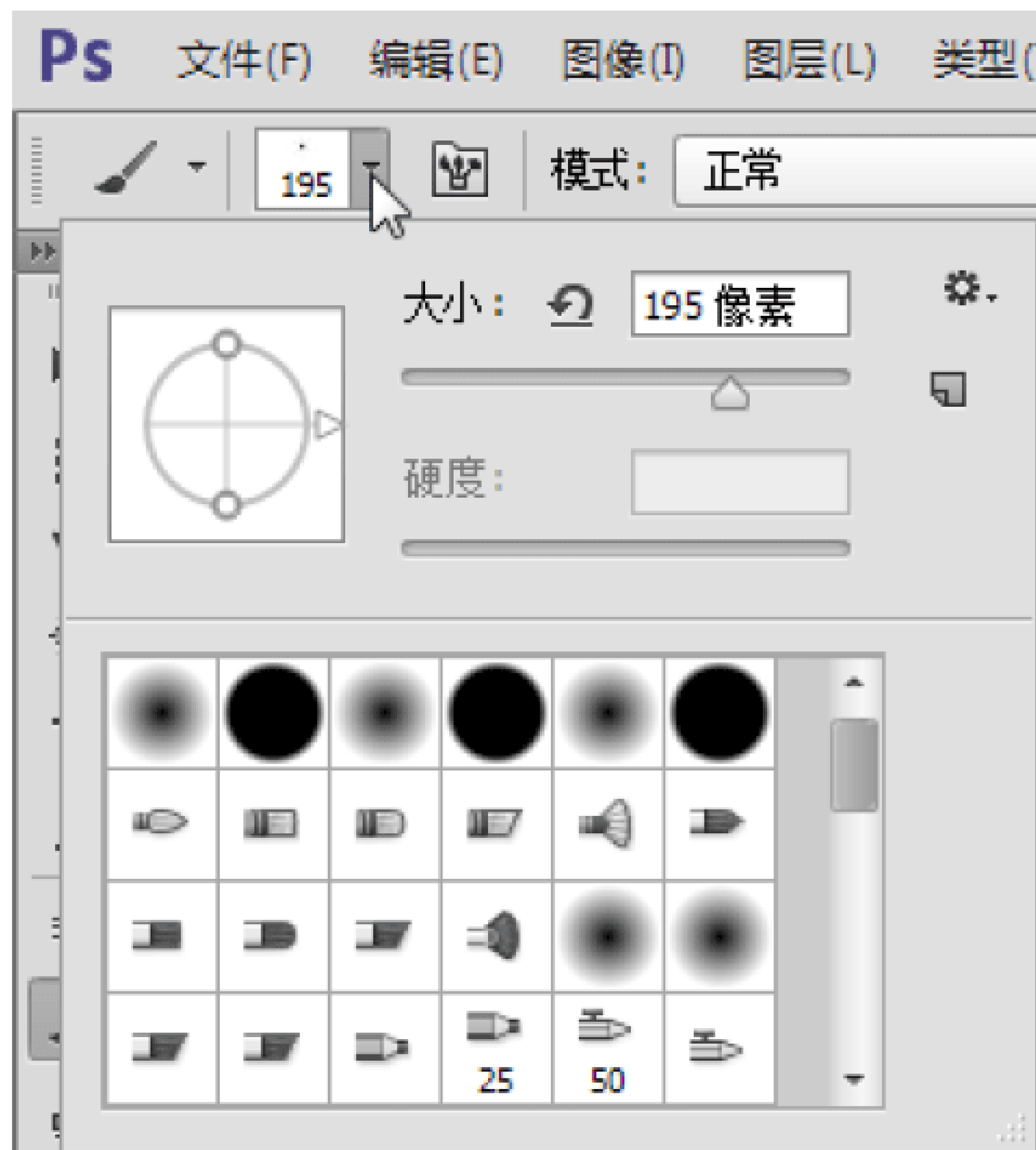
◆ **知识扩展**

在“画笔预设”选取器中，单击右上角的设置按钮⚙，会弹出许多画笔模式，选择这些画笔模式，即可快速地将其追加至“画笔预设”选取器中。

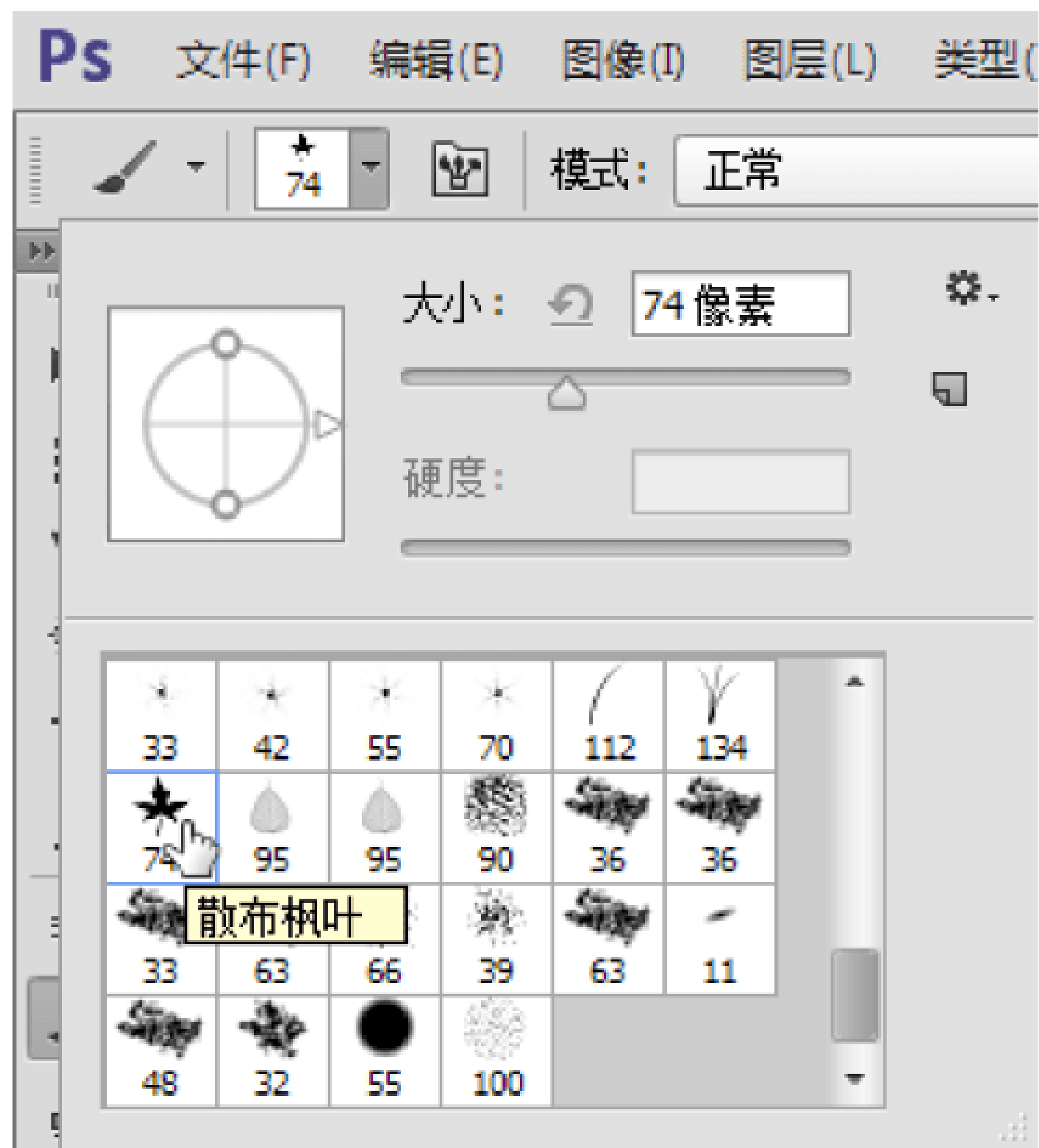
2. 实战——保存画笔

保存画笔是指用户当前使用的画笔属性及参数，以文件的方式保存在用户指定的文件夹中，以便在其他电脑中快速载入使用。

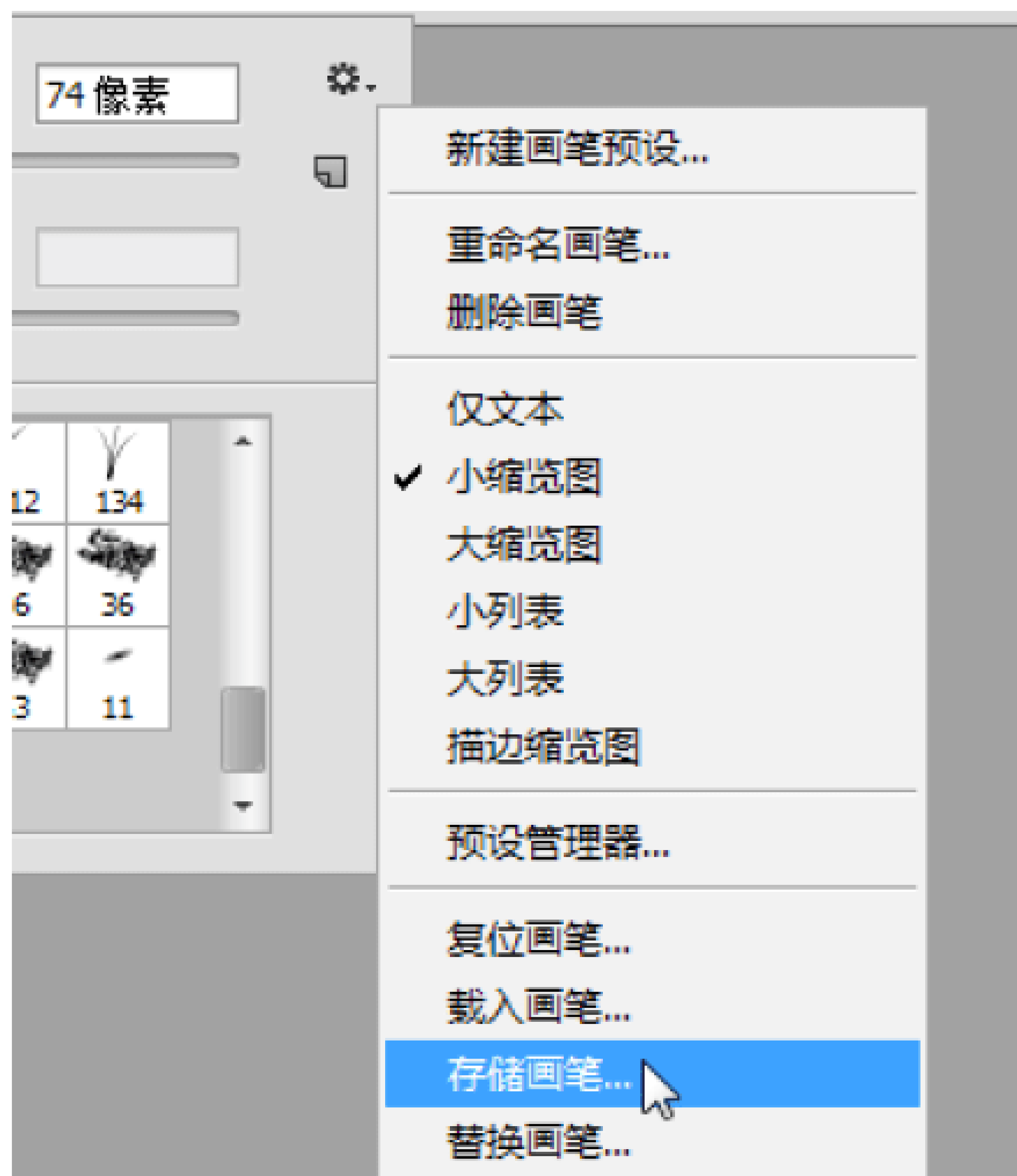
步骤 01 选取工具箱中的画笔工具，在工具属性栏中，单击“点按可打开‘画笔预设’选取器”按钮▾。



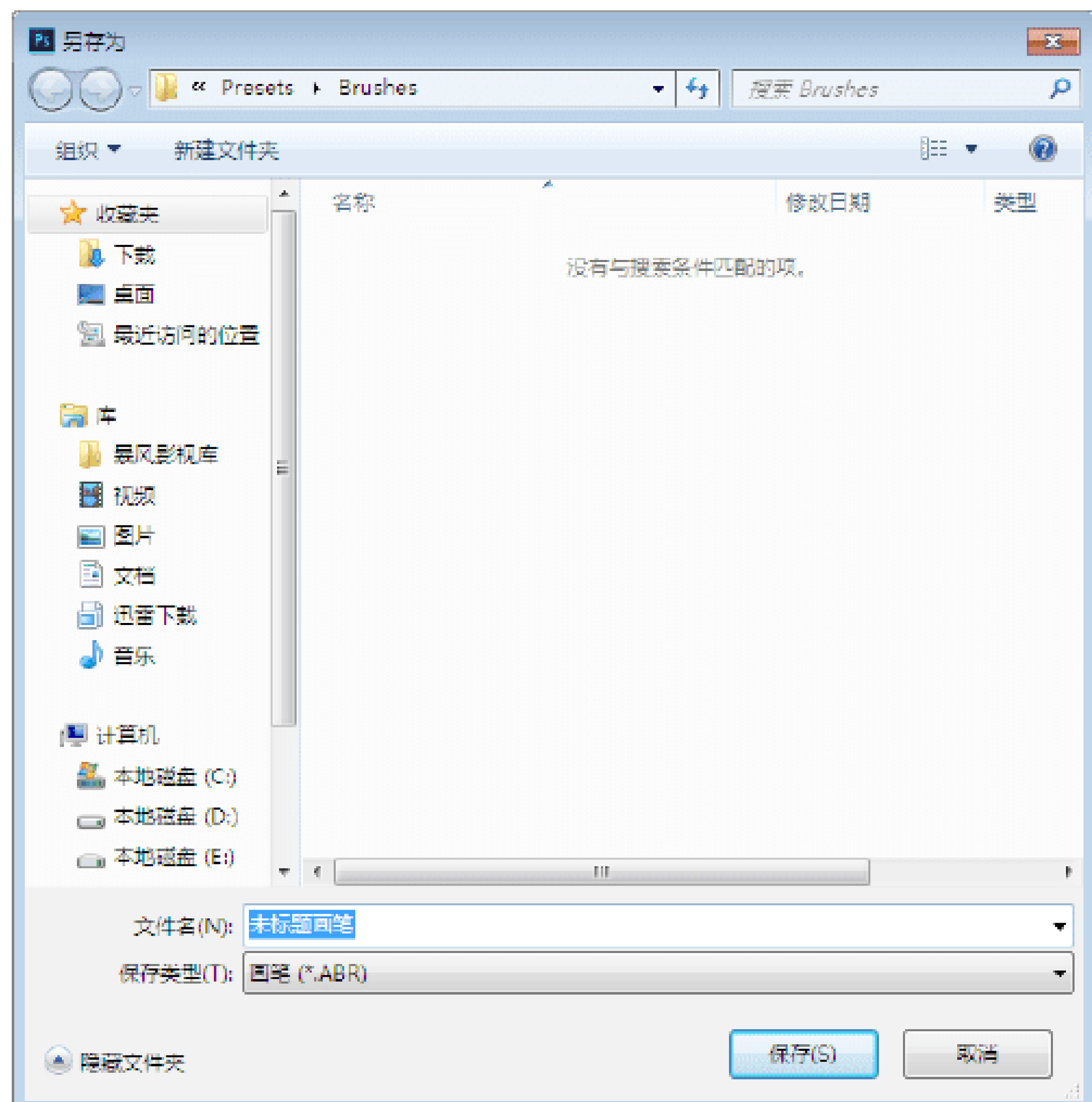
步骤 02 在展开的“画笔预设”选取器中，选择“散布枫叶”画笔。



步骤 03 单击右上角的设置按钮⚙▾，在弹出的下拉菜单中选择“存储画笔”选项。



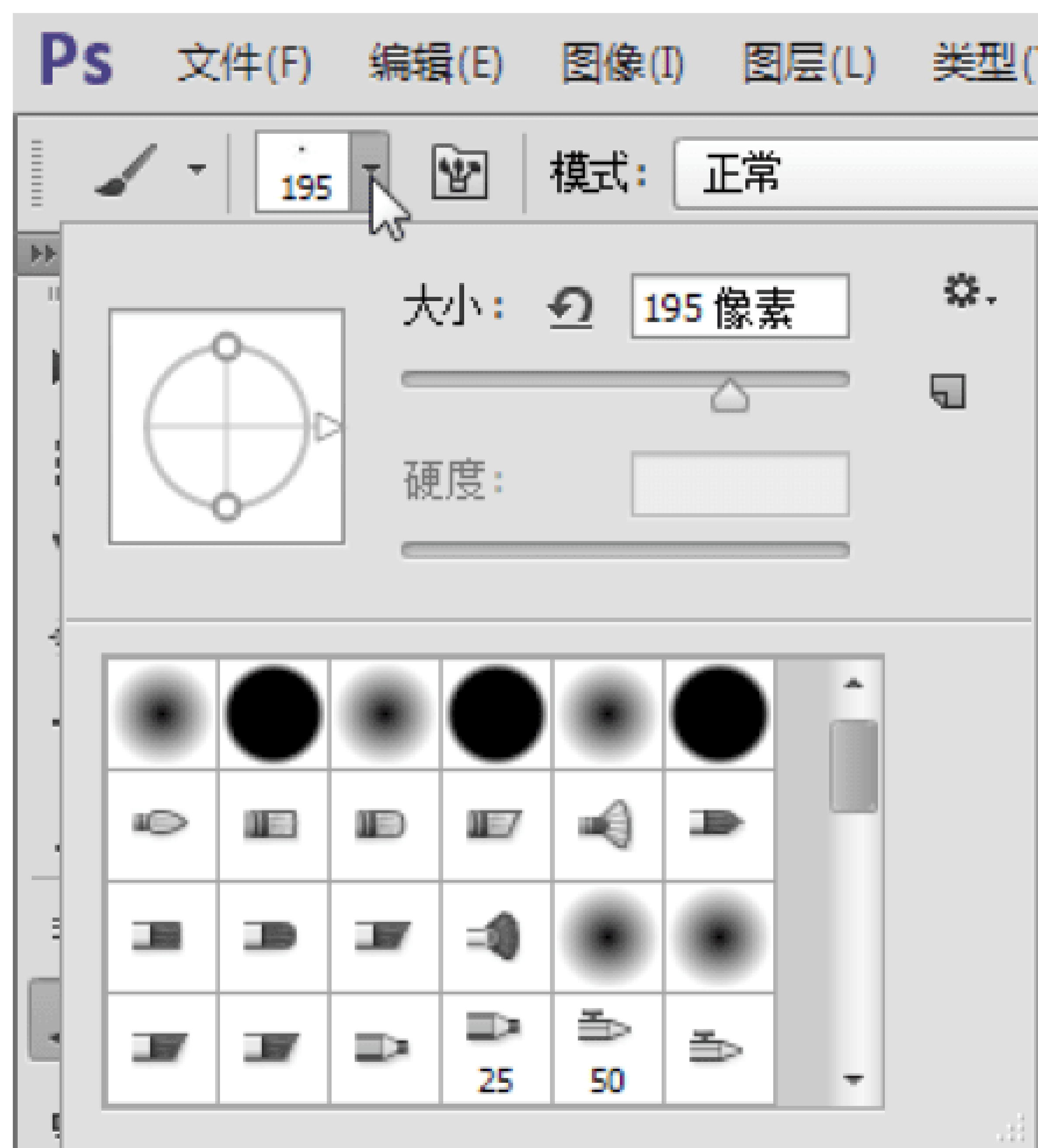
步骤 04 执行上述操作后，即可弹出“另存为”对话框，设置保存路径和文件名，单击“保存”按钮，即可保存画笔。



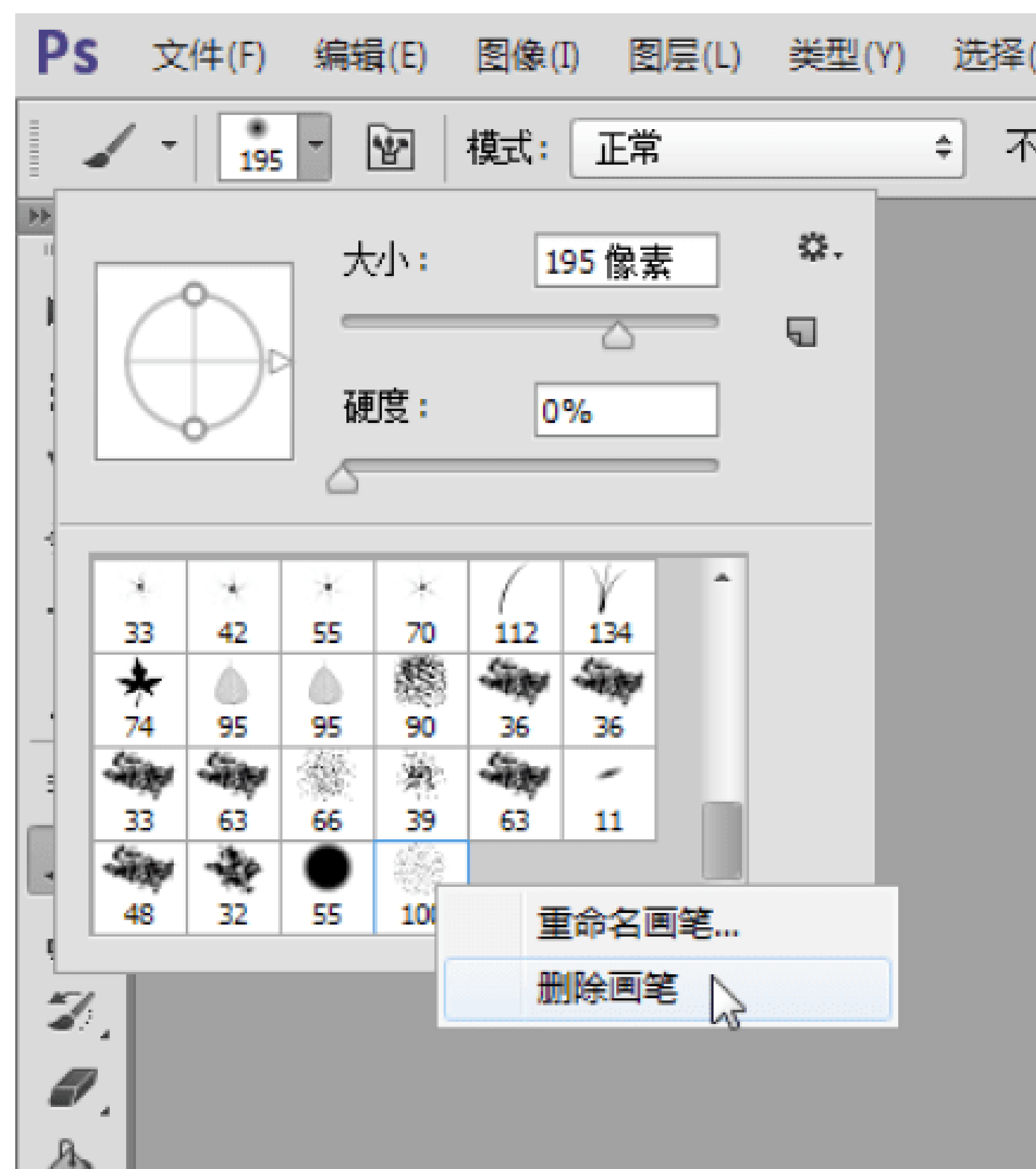
3．实战——删除画笔

在编辑图像过程中，用户可以根据需要对多余的画笔进行删除操作。

步骤 01 选取工具箱中的画笔工具，移动鼠标指针至工具属性栏中，单击“点按可打开‘画笔预设’选取器”按钮，弹出“画笔预设”选取器。



步骤 02 在其中选择一种画笔，单击鼠标右键，在弹出的快捷菜单中选择“删除画笔”选项。



步骤 03 弹出提示信息框，单击“确定”按钮，即可删除画笔。



13.1.5 绘制图像

用户在编辑图像时，使用画笔工具或铅笔工具，都可以绘制自由手画线式线条。本节主要介绍用画笔工具与铅笔工具绘制图像的操作方法。

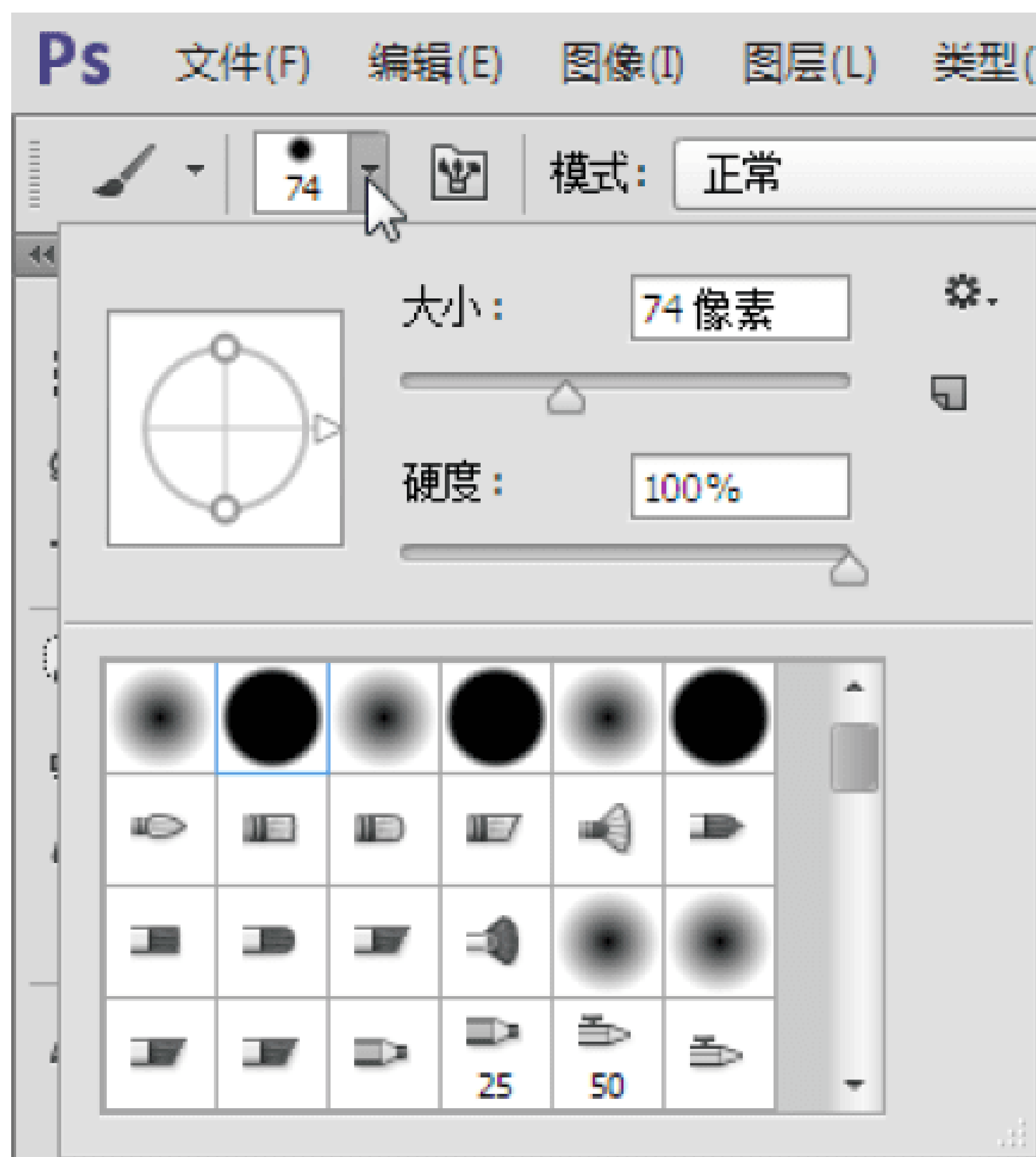
1．实战——运用画笔工具绘制图像

在 Photoshop 中，运用画笔工具能够绘制边缘柔和的线条或图像。

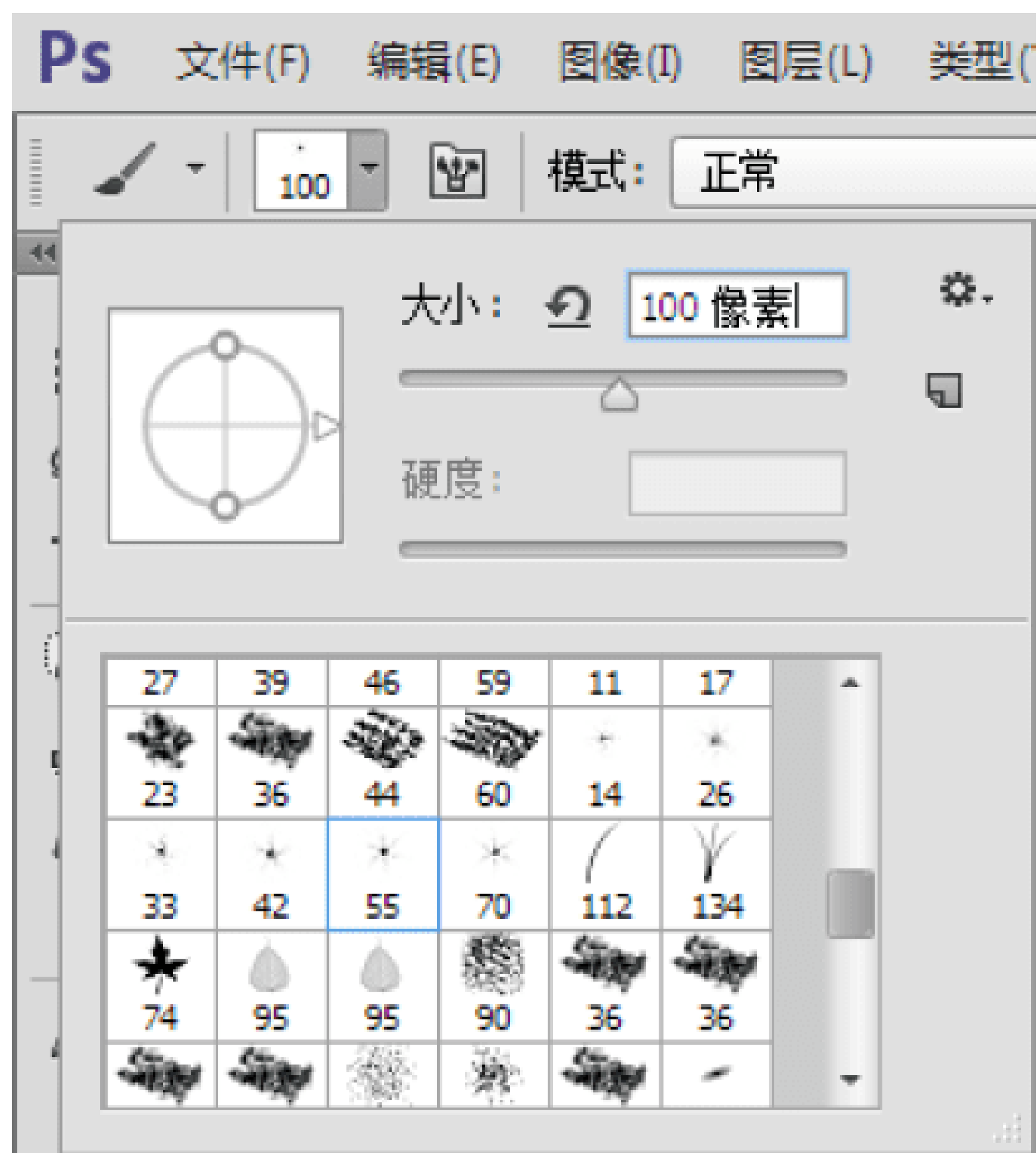
步骤 01 按快捷键 Ctrl+O，打开一幅素材图像。



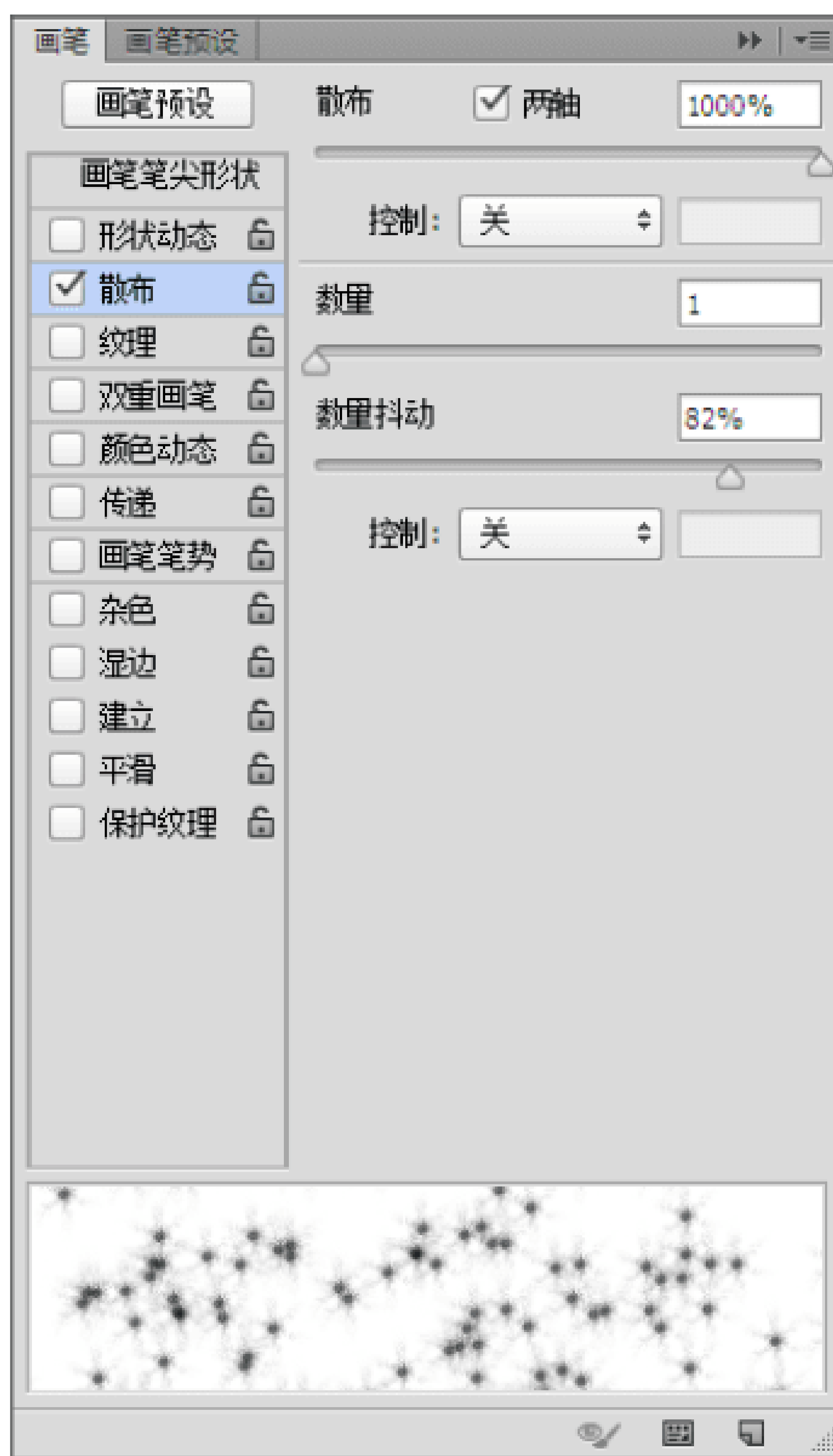
步骤 02 选取工具箱中的画笔工具，在工具属性栏中单击“点按可打开‘画笔预设’选取器”按钮，弹出“画笔预设”选取器。



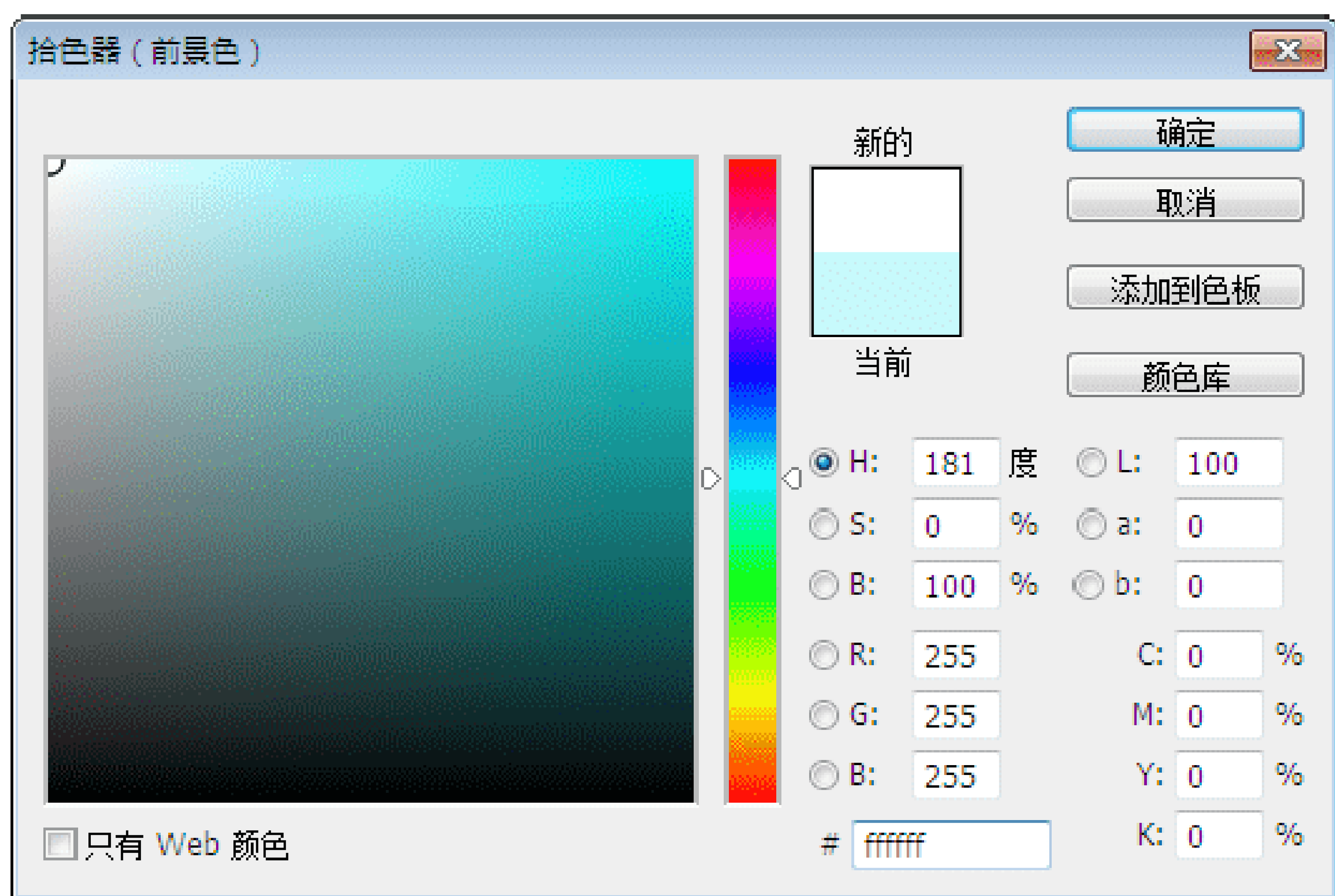
步骤 03 在展开的“画笔预设”选取器中，选择 55 号画笔，设置“大小”为 100 像素。



步骤 04 在菜单栏中选择“窗口”|“画笔”命令，展开“画笔”面板，选中“散布”复选框，选中“两轴”复选框，并设置为 1000%，设置“数量”为 1、“数量抖动”为 82%。



步骤 05 在工具箱底部单击前景色色块，弹出“拾色器（前景色）”对话框，设置前景色为白色（RGB 参数值均为 255），单击“确定”按钮。



步骤 06 移动鼠标指针至图像编辑窗口中，按住鼠标左键并拖曳，即可绘制图像。



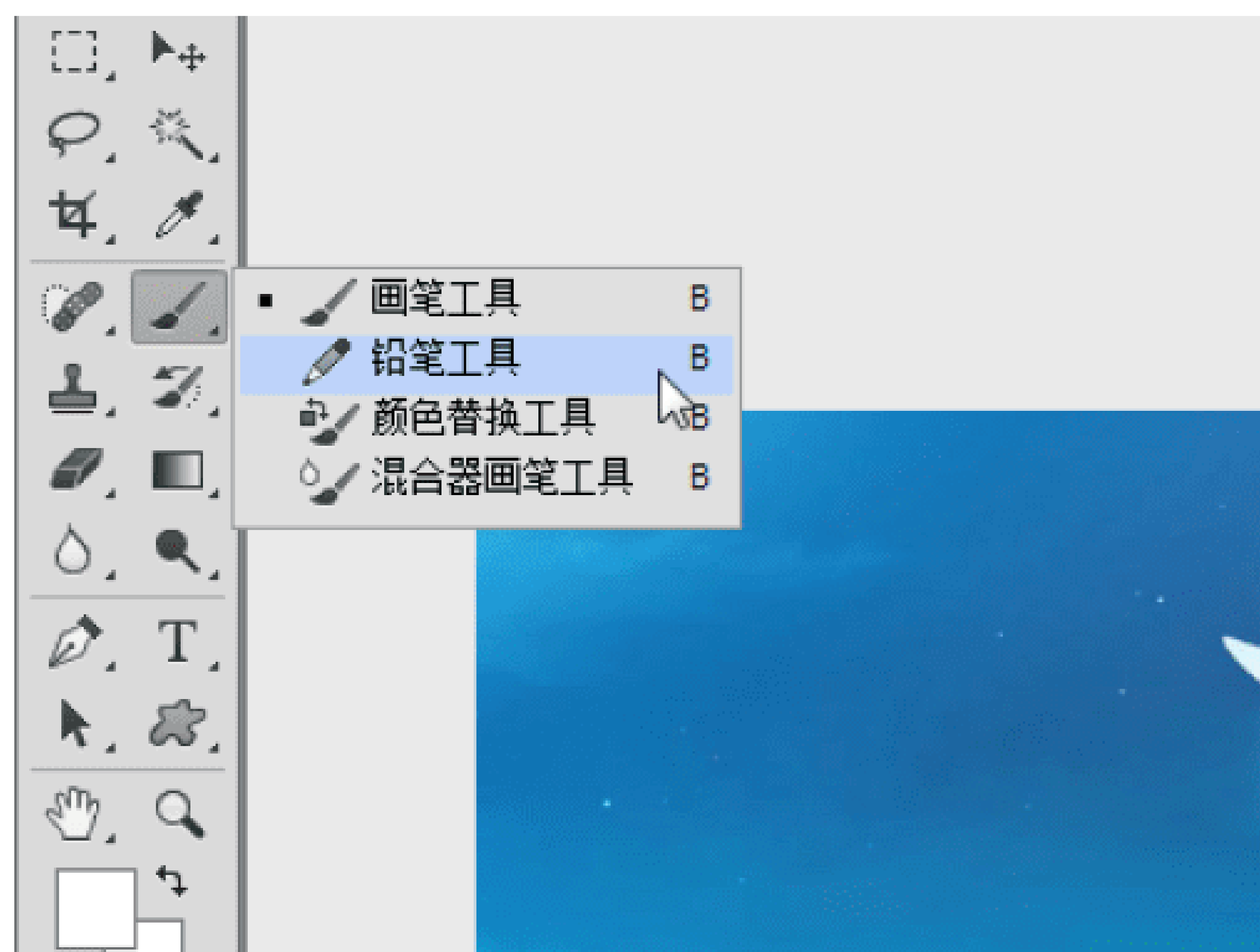
2．实战——运用铅笔工具绘制图像

在 Photoshop 中，用户可以根据需要，运用铅笔工具绘制出自由手画的线条。

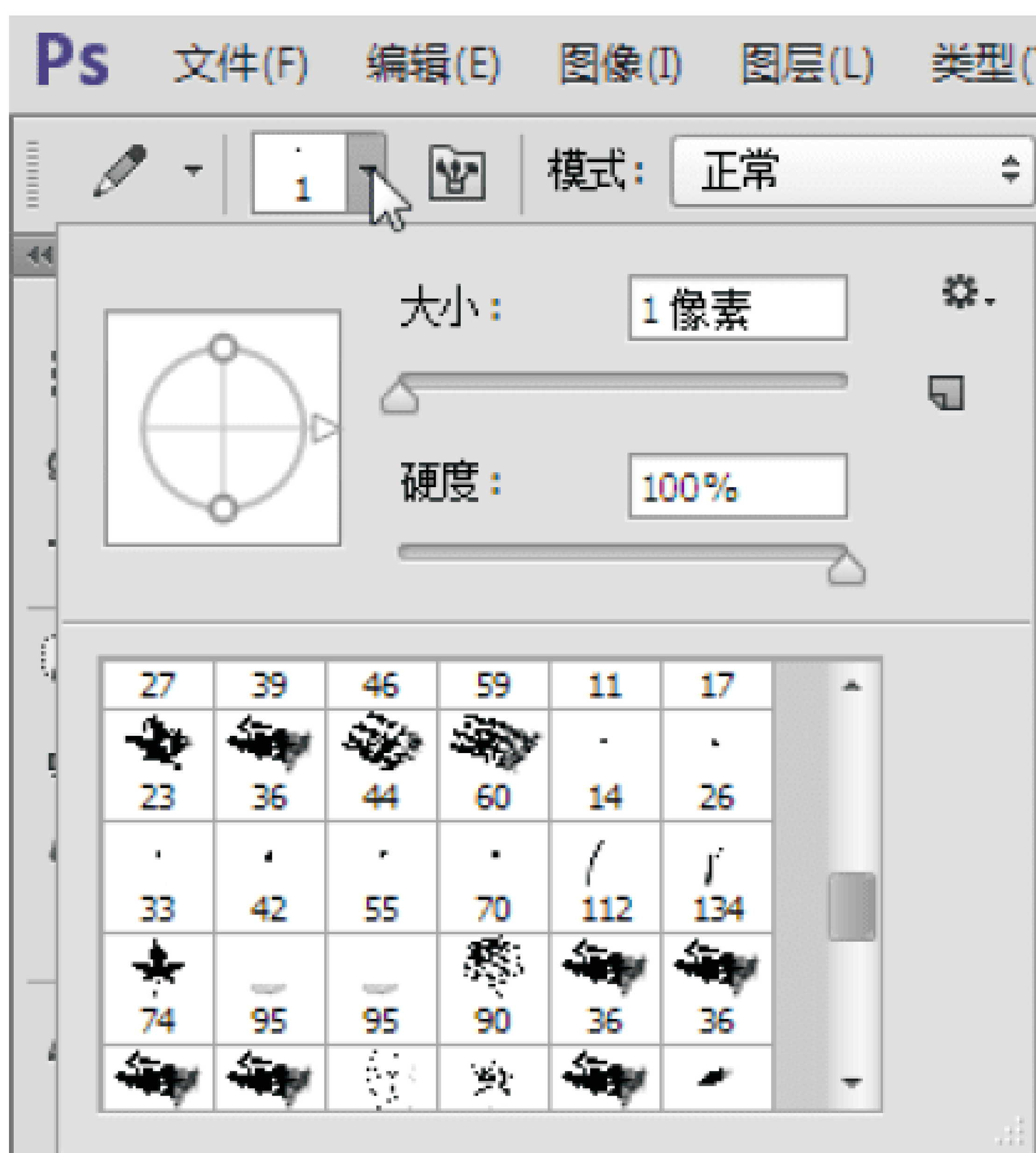
步骤 01 按快捷键 Ctrl+O，打开一幅素材图像。



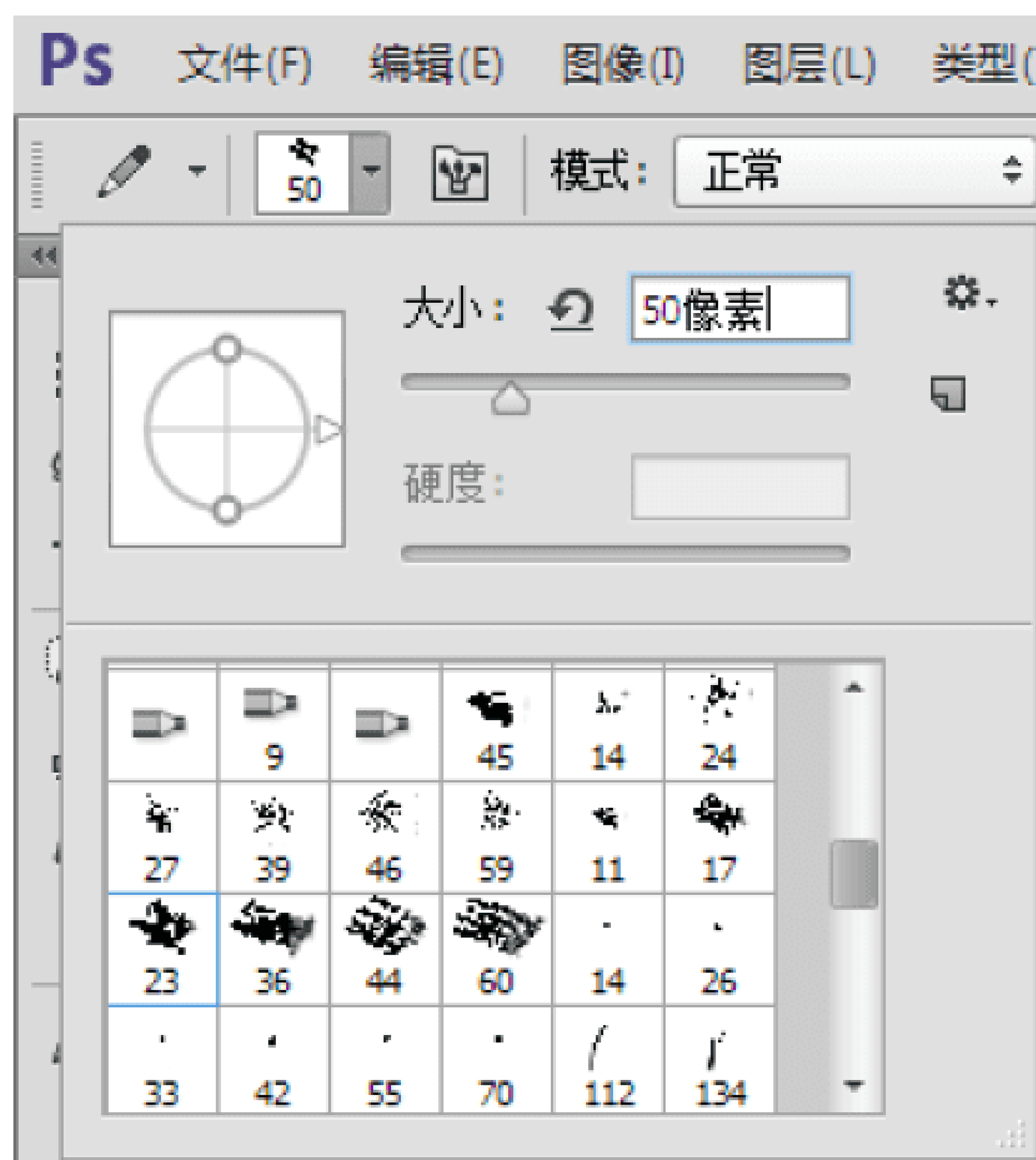
步骤 02 选取工具箱中的铅笔工具。



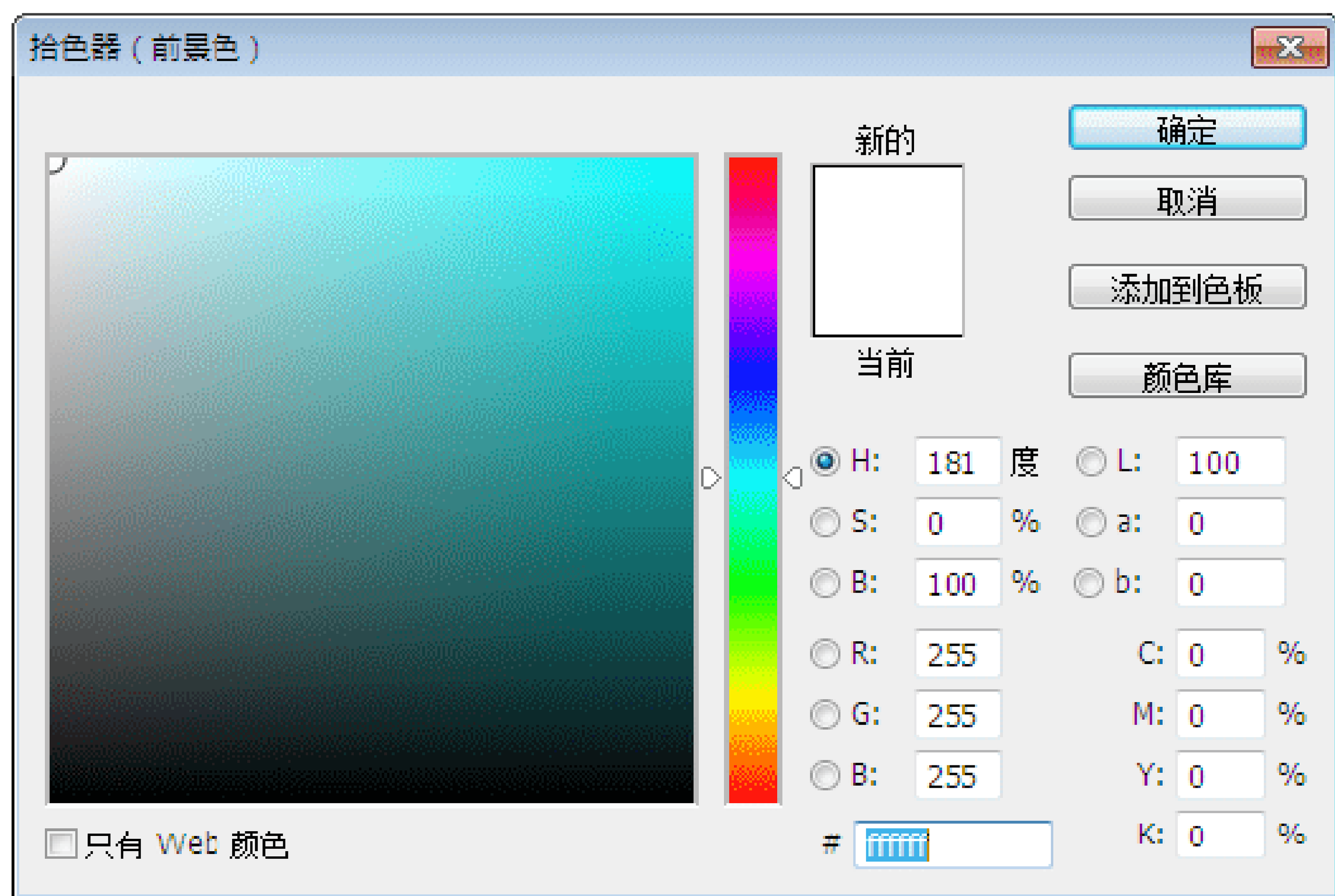
步骤 03 在工具属性栏中单击“点按可打开‘画笔预设’选取器”按钮。



步骤 04 在展开的“画笔预设”选取器中，选择“粉笔 23 号”画笔，设置“大小”为 50 像素。



步骤 05 在工具箱底部单击前景色色块，弹出“拾色器（前景色）”对话框，设置前景色为白色（RGB 参数值均为 255）。



步骤 06 移动鼠标指针至图像编辑窗口中，单击鼠标左键，即可绘制图像。



◆ **知识扩展**

在铅笔工具的工具属性栏上，在选中“自动抹除”选项的情况下，用铅笔工具涂抹以前使用该工具绘制的图像时，则铅笔工具将暂时转换为擦除工具，将以前绘制的图像擦除。

13.2 线稿入门

在绘制漫画的过程中，草图至关重要，它能够明确绘画的思路，知道自己需要表达的东西是什么。绘制的线稿草图对接下来的形体塑造起着指示性的作用。

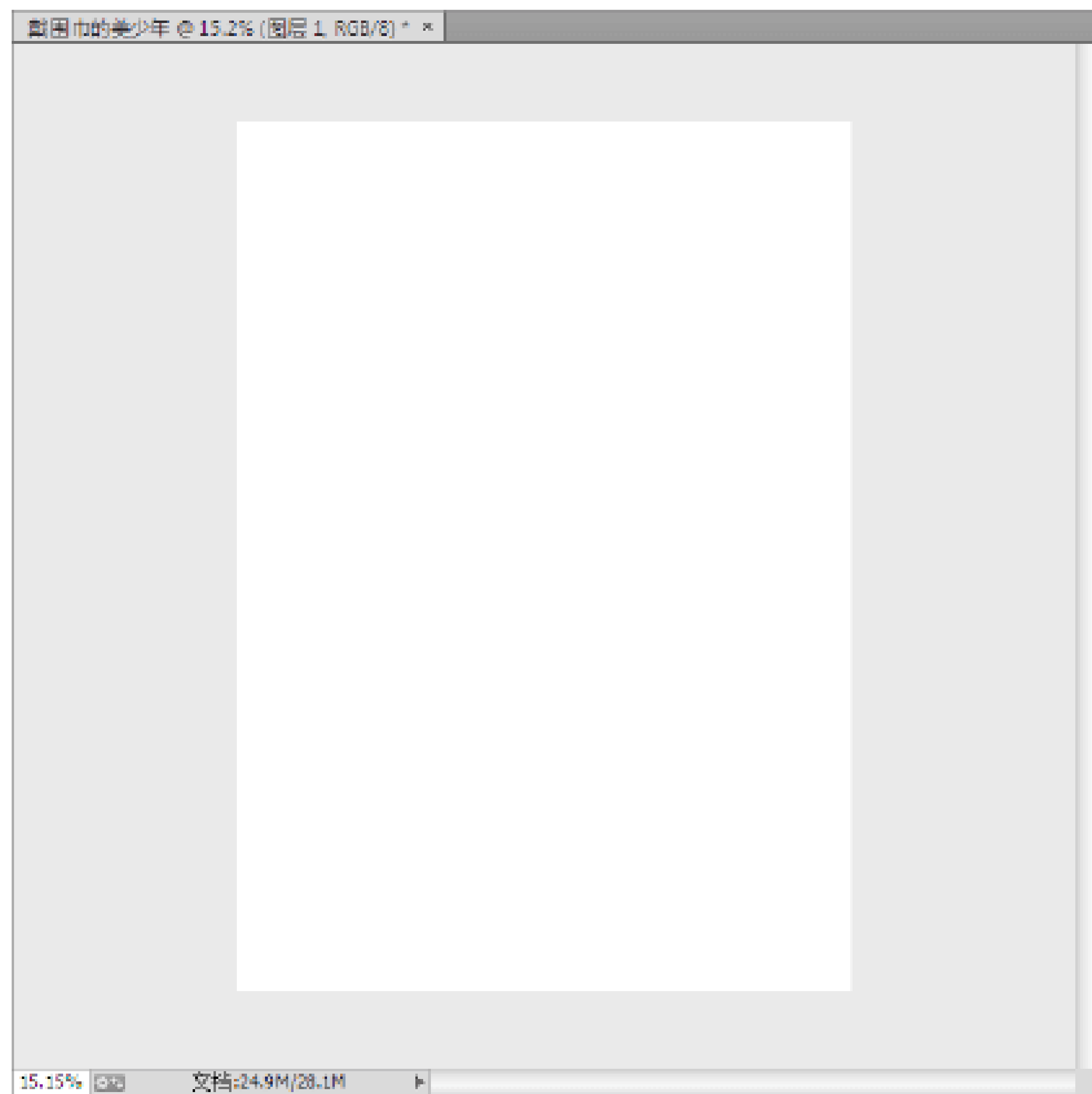
13.2.1 实战——动作草图设定

绘制线稿前，首先要新建适当大小的画布，选择好画笔以及画笔颜色，然后要清楚自己所要绘制的人物的动态造型，并用草图简单地表现出来。

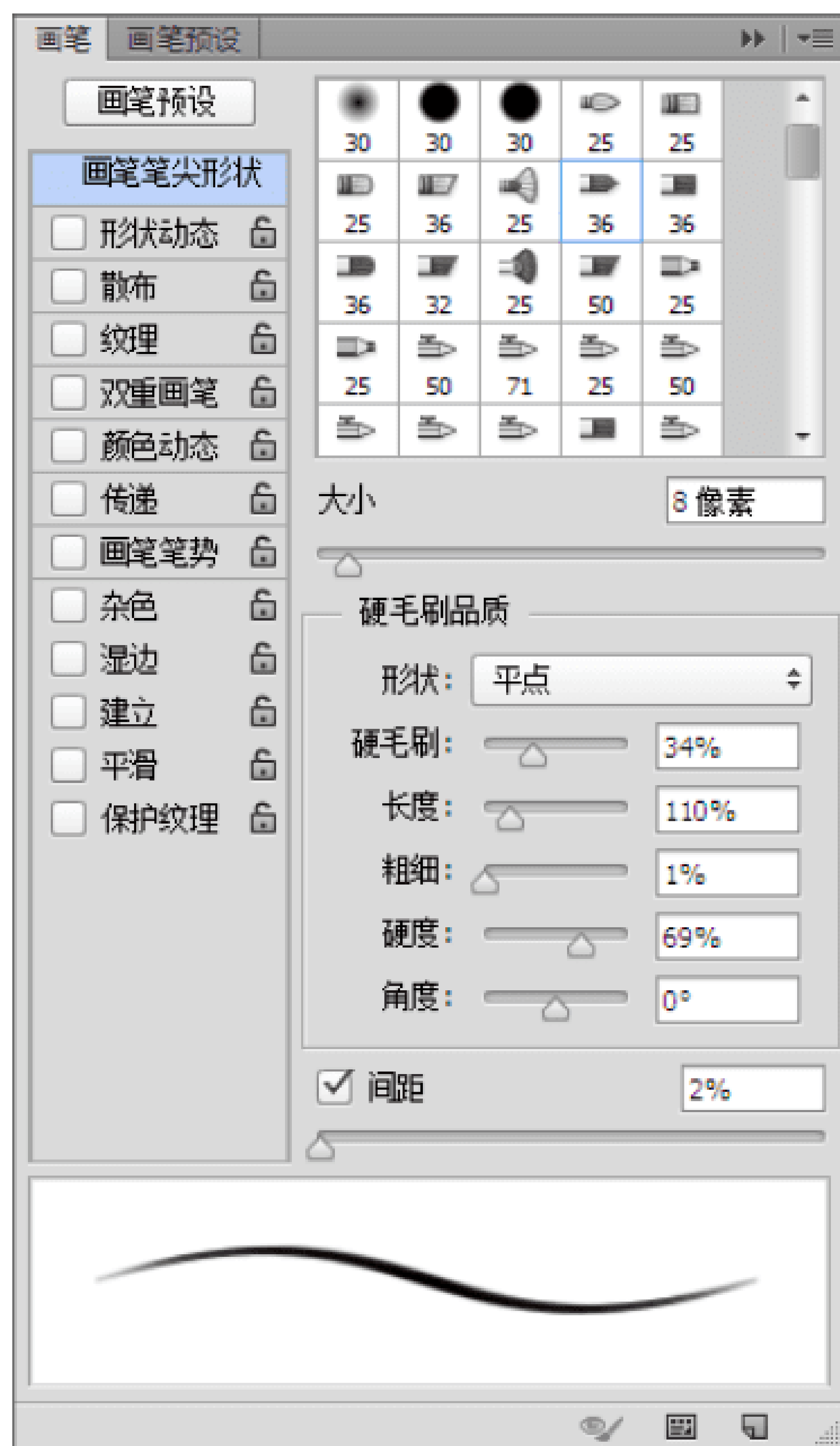
步骤 01 选择“文件”|“新建”命令，在弹出的对话框中设置相应参数。



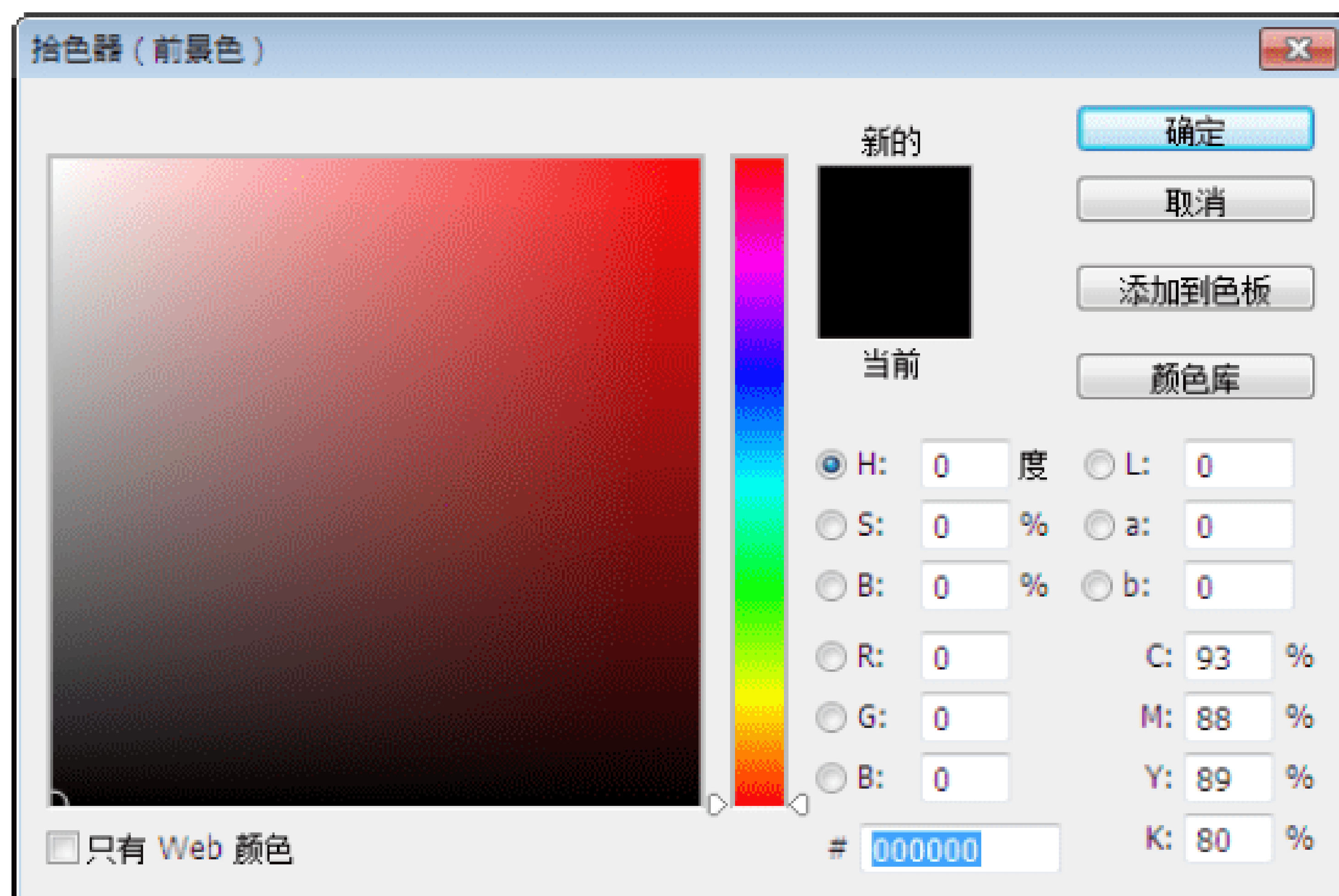
步骤 02 单击“确定”按钮，即可新建画布。



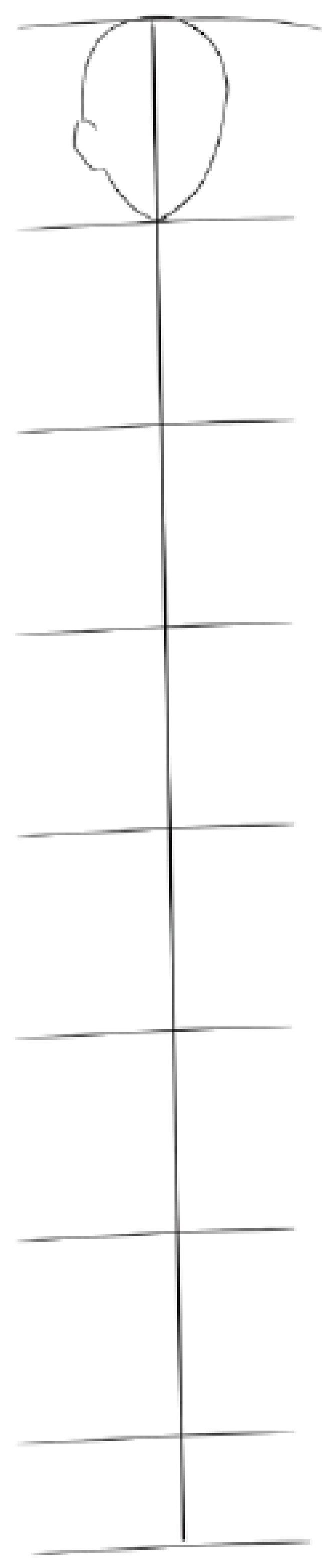
步骤 03 选取工具箱中的画笔工具，在菜单栏中选择“窗口”|“画笔”命令，在弹出的“画笔”面板中选择适合的画笔选项。



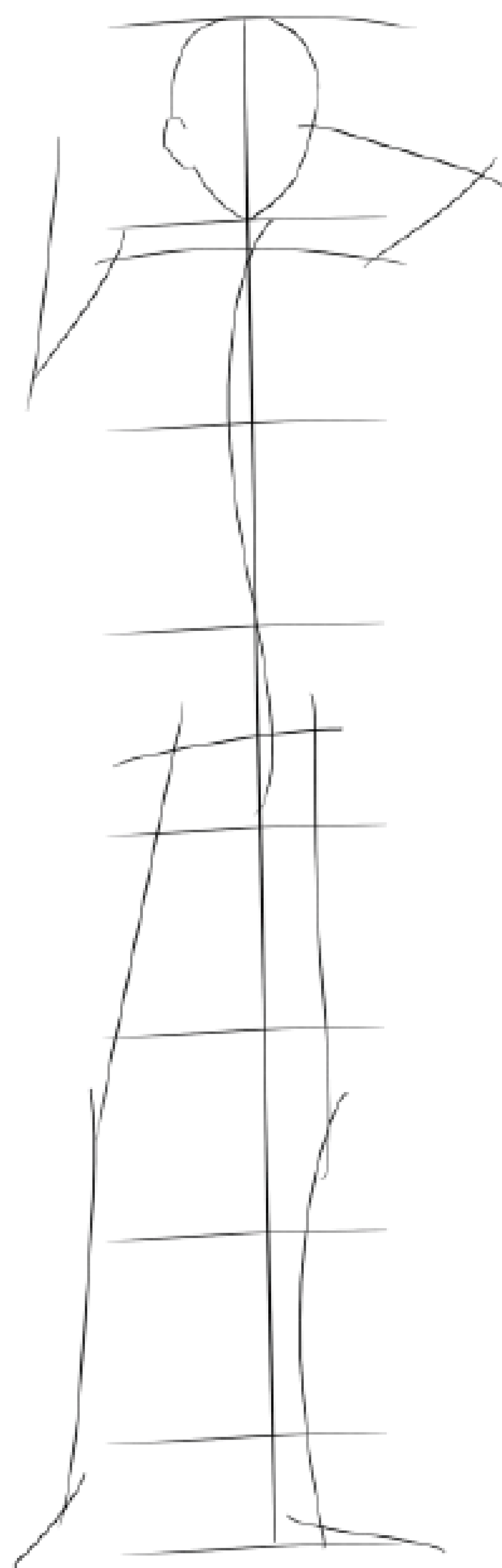
步骤 04 在工具箱底部单击前景色色块，弹出“拾色器（前景色）”对话框，设置前景色为黑色。



步骤 05 用线条和圆圈表现人物的头部和躯干。本案例所绘人物没有笔直站立，所以是 7.5 个头身。



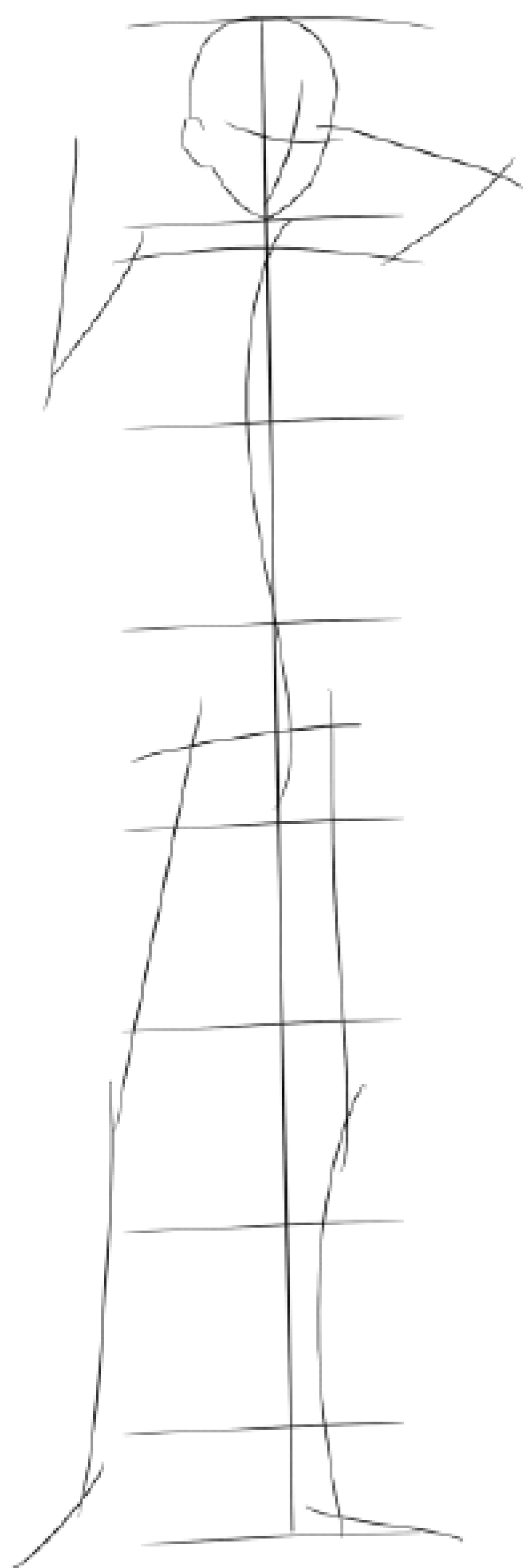
步骤 06 用线条在躯干上画出四肢，通过手与脚表现出人物的动作形态。



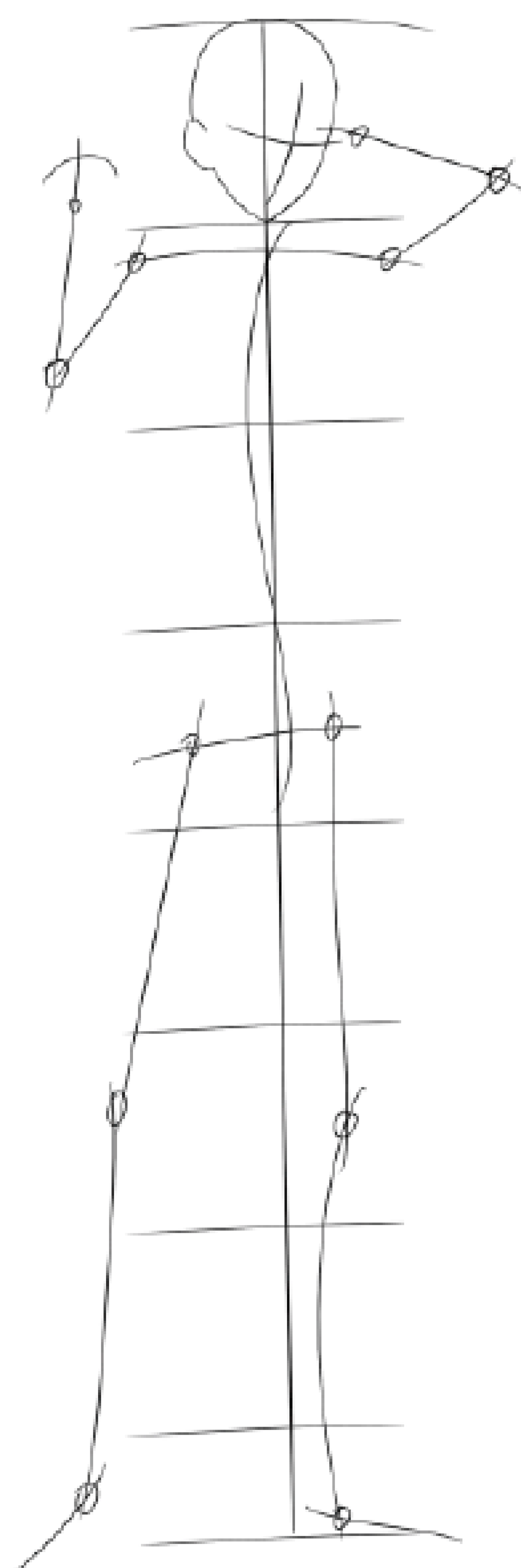
13.2.2 实战——人物关节设定

接下来确定人物面部五官大致的位置，以及与角色运动紧密相关的重要关节。

步骤 01 大致勾勒出面部的十字线，确定五官的位置。



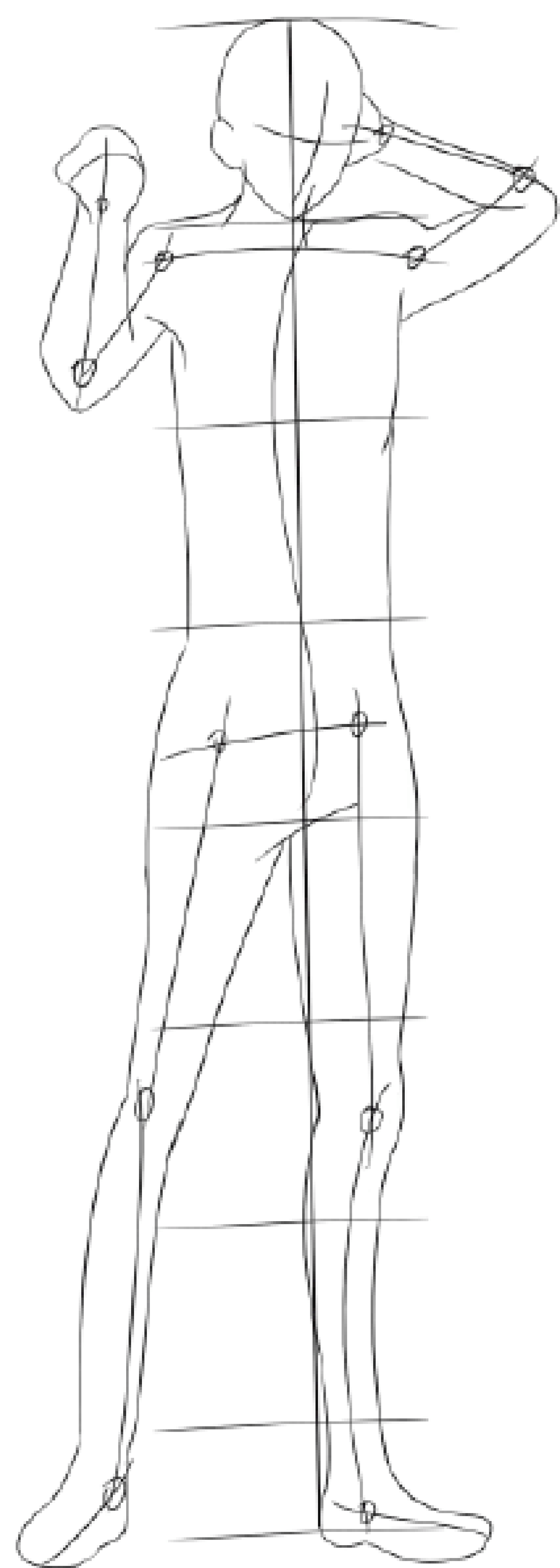
步骤 02 人物的关节是把握动态的关键，大致画出人物关节。



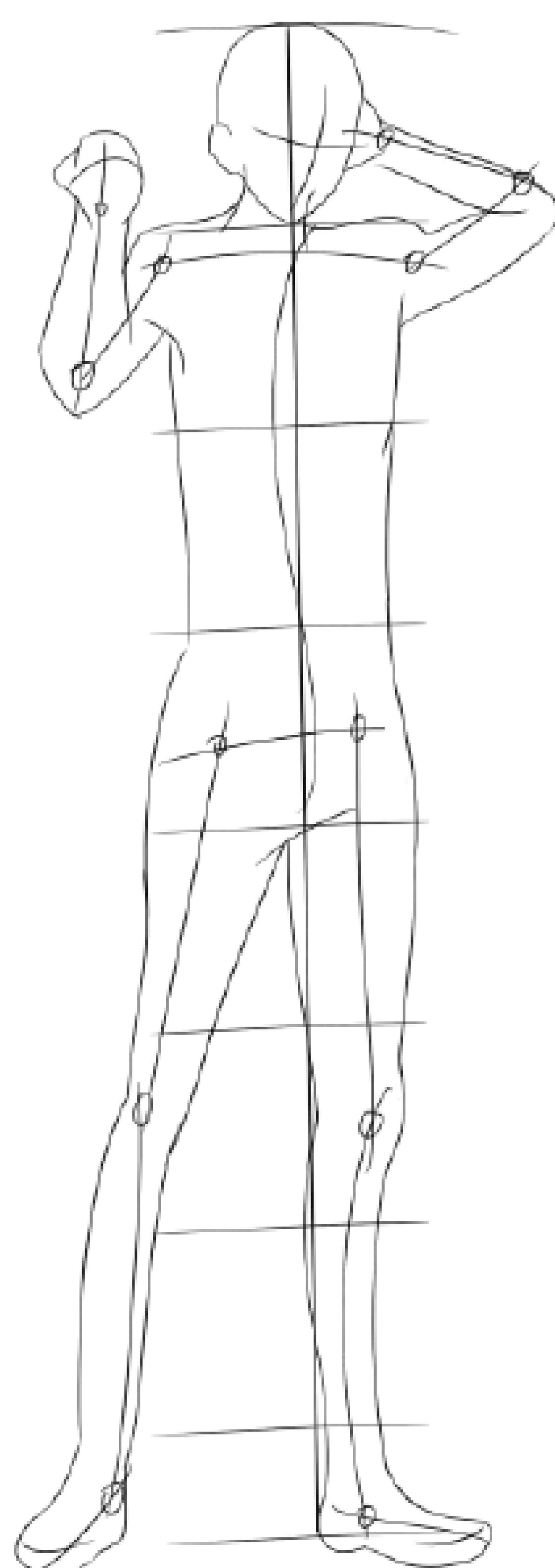
13.2.3 实战——人物结构设定

人物的高矮胖瘦，包括衣服，都要根据人体结构来绘制，所以人体结构的绘制要正确。

步骤 01 根据之前确定的动作和关节草图，大致画出整体的结构。



步骤 02 详细描绘出人体的形态结构，把握住人物的重心，绘制出人物的手脚。



13.2.4 实战——衣服外形设定

根据人体结构图绘制衣服轮廓，比例要合适。

步骤 01 人物的衣服比较贴身，用流畅的线条勾勒出衣服的外形。



步骤 02 简单勾勒出五官，眼睛直视前方，嘴角微微上扬，表情愉悦。



13.2.5 实战——衣服褶皱设定

褶皱随着动作而产生，同时也要注意疏密相间，才能让画面有层次感。

步骤 01 根据动态和衣服本身的造型，画出褶皱，线条要轻松流畅，给人物增加层次感。



步骤 02 继续绘制人物裤子上的褶皱，使画面更加完善。



13.2.6 实战——衣服图案设定

衣服的图案与纹理可以丰富画面的元素，增强整个画面的立体感。

步骤 01 刻画五官和头发，头发上的细节做到疏密有致。



步骤 02 增加画面内容，在围巾、袖子上添加纹理。



13.3 线稿草图进阶

本节在线稿草图基本绘制完成的基础上，进行线条的整理与阴影的绘制，让画面更加丰富和完美。

13.3.1 实战——擦除草图

在上图的基础上，将多余的草图线条和辅助线擦除，再对主线条进行修改和整理。

步骤 01 降低草图的透明度，开始详细地描绘人物脸部的线稿。



步骤 02 根据头发的轮廓线，详细地绘制人物的头发。



步骤 03 继续绘制人物围巾的线稿，绘制时要注意围巾的大小。



步骤 04 给围巾添加横格的纹理，使围巾看起来更加精致。



步骤 05 根据草图绘制人物的上半身，注意线条要随意一些。



步骤 06 继续绘制下半身的褶皱，注意关节处的皱褶要根据关节动作的方向来绘制。



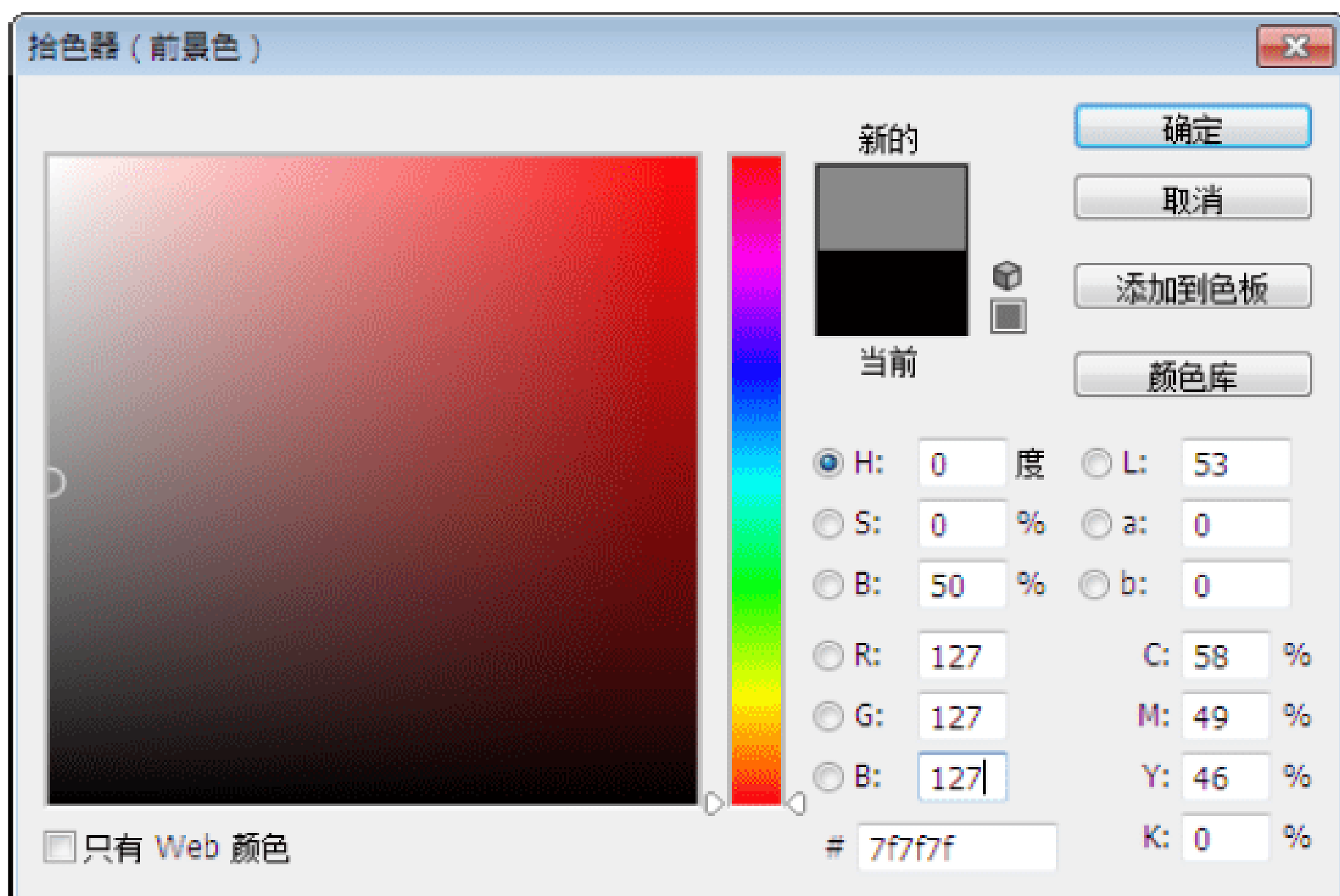
13.3.2 实战——绘制阴影

阴影即素描中的投影，来自光源，阴影能增加幅画的空间感、层次感，让画面变得厚重，让人物更加立体。

步骤 01 单击“图层”面板中的“指示图层可见性”按钮，将草稿所在的图层隐藏，线稿完成。



步骤 02 在工具箱底部单击前景色色块，弹出“拾色器（前景色）”对话框，设置前景色为灰色。



步骤 03　绘制头部和围巾的阴影，以及围巾的图案，这样可以增强人物的立体感和画面感。



步骤 04　添加人物上半身的阴影，注意外套在毛衣上留下的阴影。

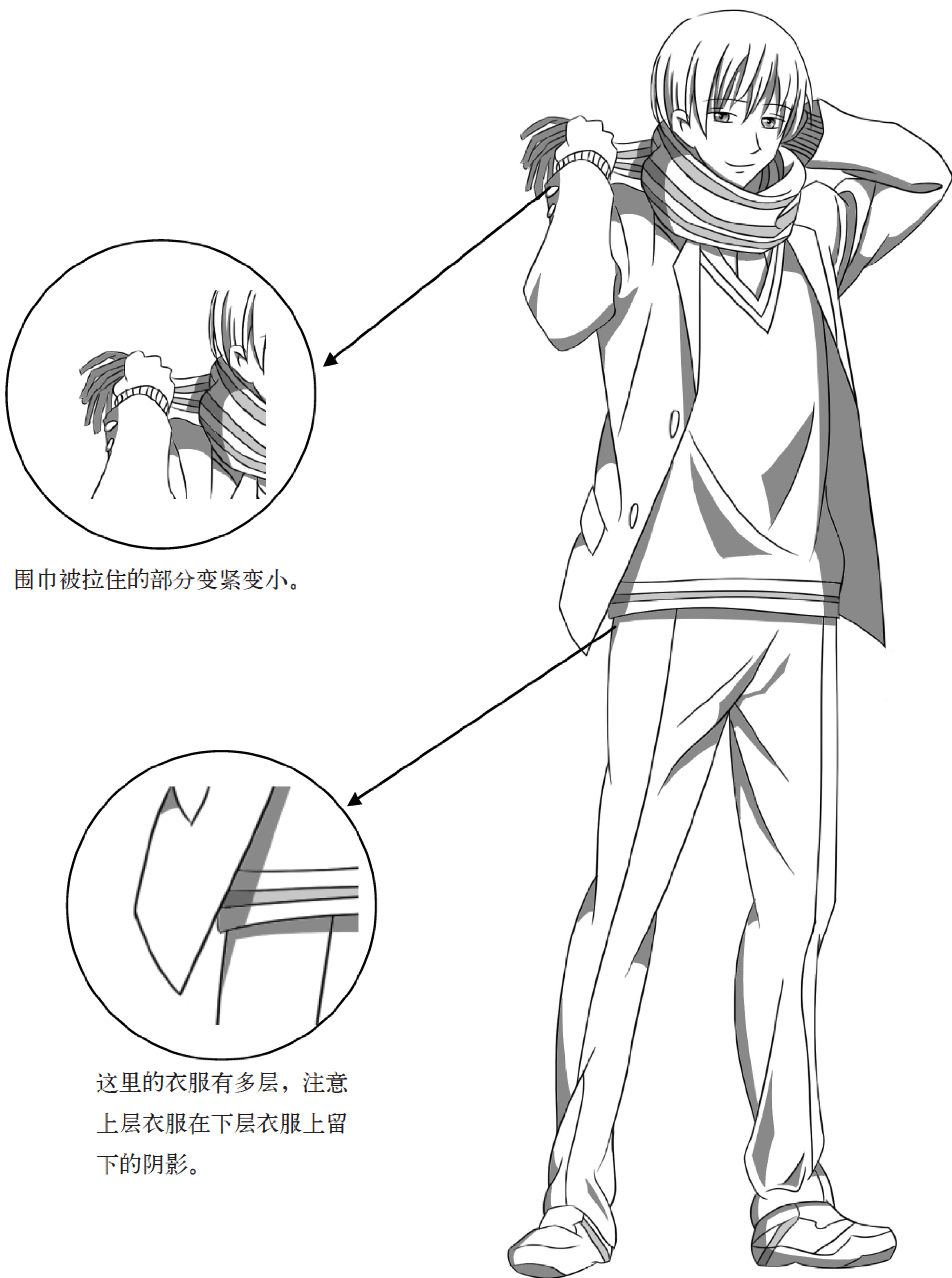


步骤 05　继续绘制人物下半身的阴影，使画面更加完善。



13.3.3 实战——整理修饰

整理画面，最终效果图完成。这是一个身着休闲西装，眼神温和，面带微笑，正在戴围巾的阳光少年。



围巾被拉住的部分变紧变小。

这里的衣服有多层，注意上层衣服在下层衣服上留下的阴影。

14

第 14 章　勤学苦练——绘制各色美少年

学习提示

根据不同的动作形态和穿着打扮能表达出美少年不同的性格，下面介绍各类美少年的绘制方法。

本章重点

- 绘制 Q 版美少年
- 绘制都市青年
- 绘制儒雅书生



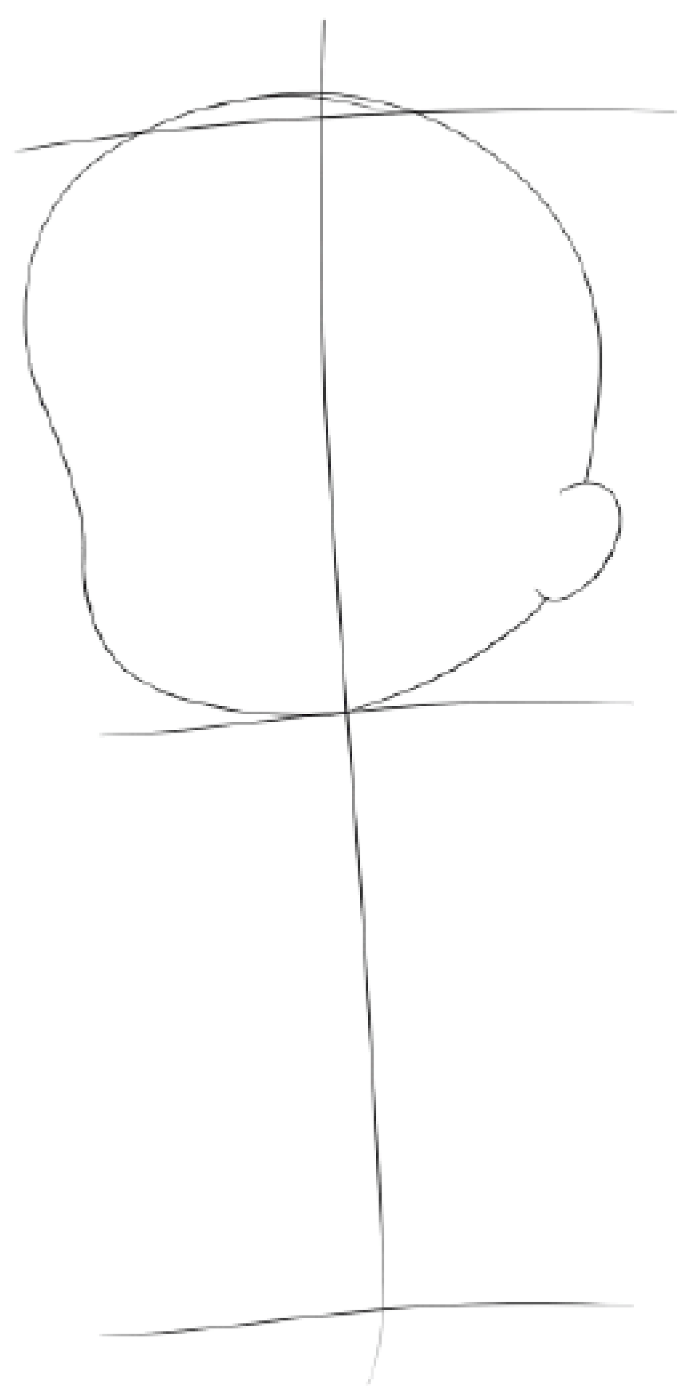


14.1　绘制 Q 版美少年

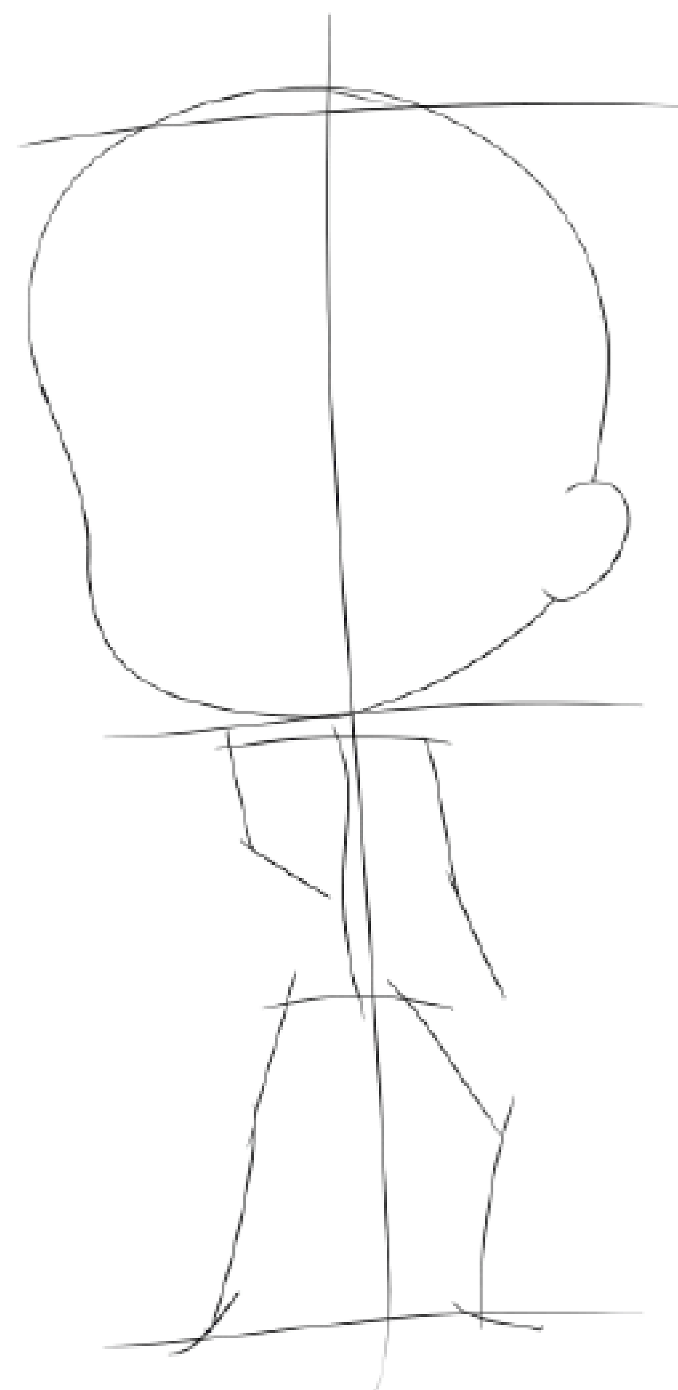
这是一个单手拿刀，右腿微微弯曲站立，面带微笑，身着长款大衣的武士造型，绘制时注意 Q 版美少年的身材比例。

14.1.1　实战——绘制动态

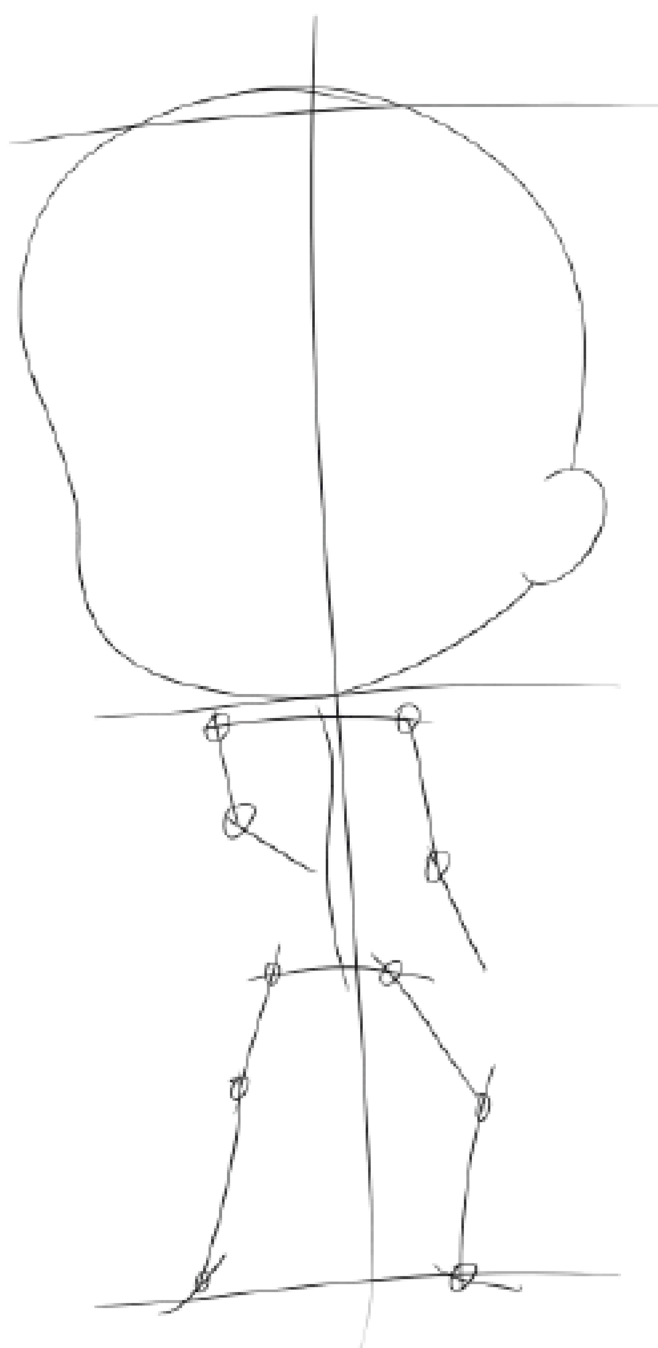
步骤 01　用线条和圆圈表现人物的头部和身材比例，此处 Q 版人物笔直站立，所以是 2 个头身。



步骤 02　用线条在躯干上绘制出四肢，表现出人物的动作形态。



步骤 03　人物的关节是把握动态的关键，大致标记人物的关节。

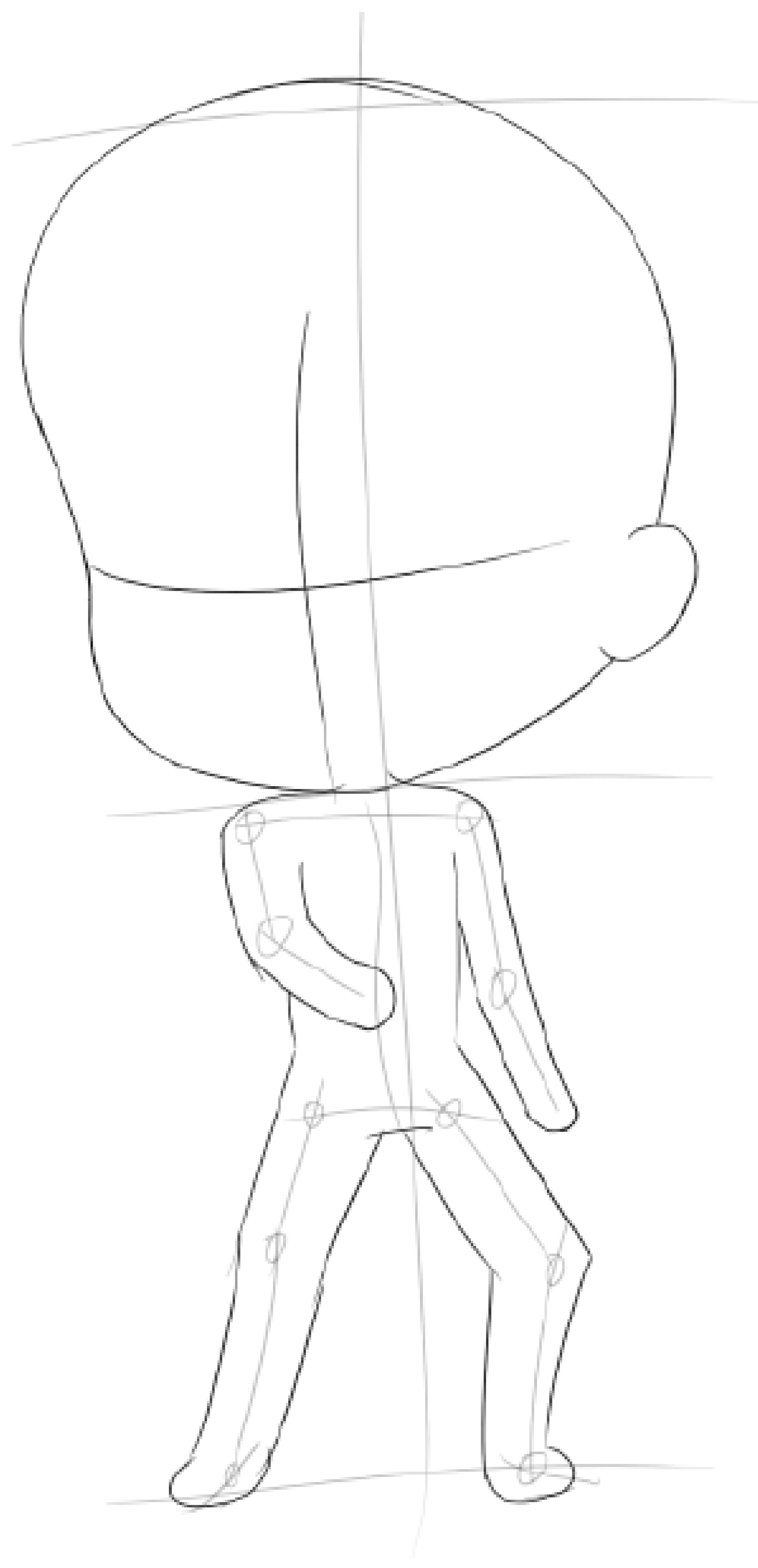


步骤 04　根据之前确立的动作和关节草图，大致画出整体的结构。



14.1.2 实战——形象设计

步骤 01 大致勾勒出面部的十字线，确定五官的位置。



步骤 02 根据头部结构绘制人物的头发，注意每缕头发都要不一样。



步骤 03 根据人物的外形轮廓线设计人物的衣服，绘制出衣服的基本轮廓即可。



步骤 04 继续绘制衣服的细节，线条不必太过拘谨。



步骤 05　画出衣服的褶皱，给人物增加层次感。



步骤 06　绘制出人物手中的刀，因为是Q版人物，所以配饰也比较可爱。



14.1.3 实战——描绘线稿

步骤 01　新建图层，降低草图所在图层的透明度，详细地描绘人物脸部的线稿。



步骤 02　根据头发的轮廓线，详细地绘制人物的头发。



步骤 03 继续绘制人物的衣服，绘制衣服时线条可以随意些。



步骤 04 单击“图层”面板中的“指示图层可见性”按钮，将草稿隐藏。



14.1.4 实战——完善画面

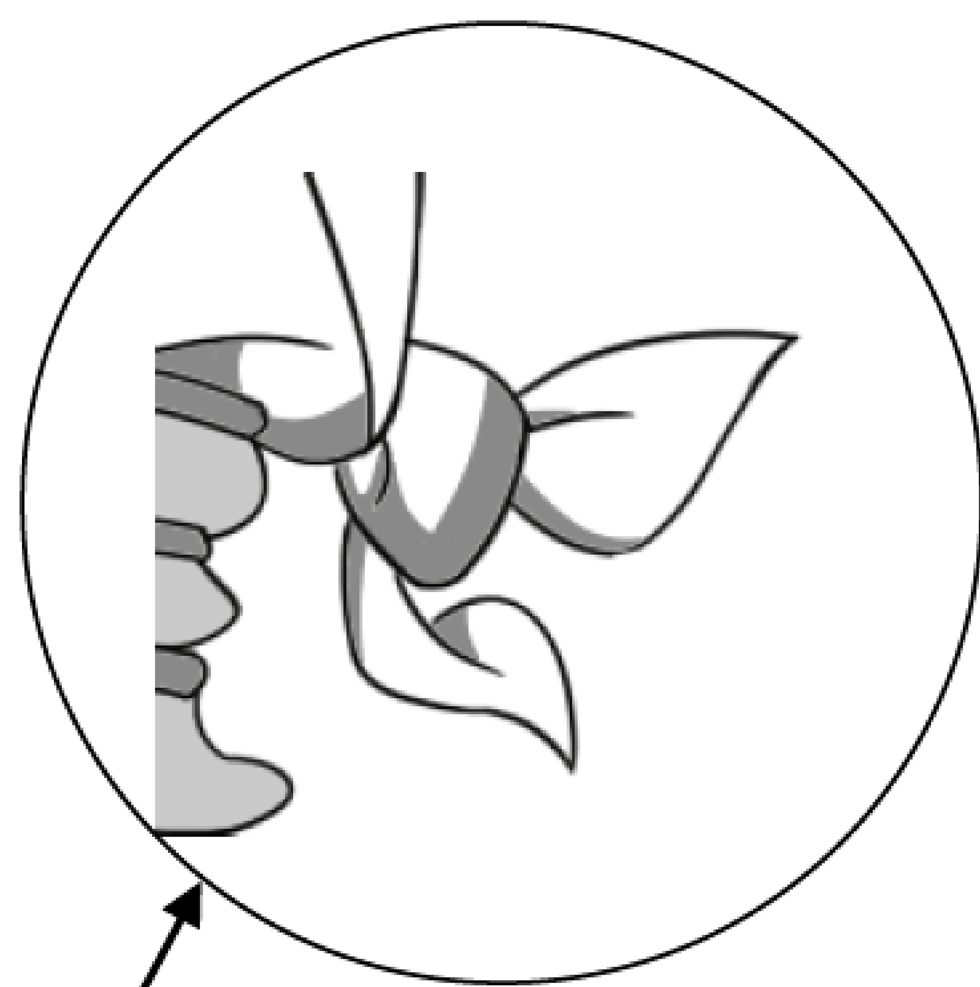
步骤 01 为头发绘制阴影，使头发的立体感和画面感增强。



步骤 02 继续给人物添加阴影效果，使人物更加立体。



步骤 03 整理画面，最终效果图完成。这是一个身穿长款外套，单手拿刀，另一只手放于身后，正准备战斗的 2 头身的 Q 版漫画人物。



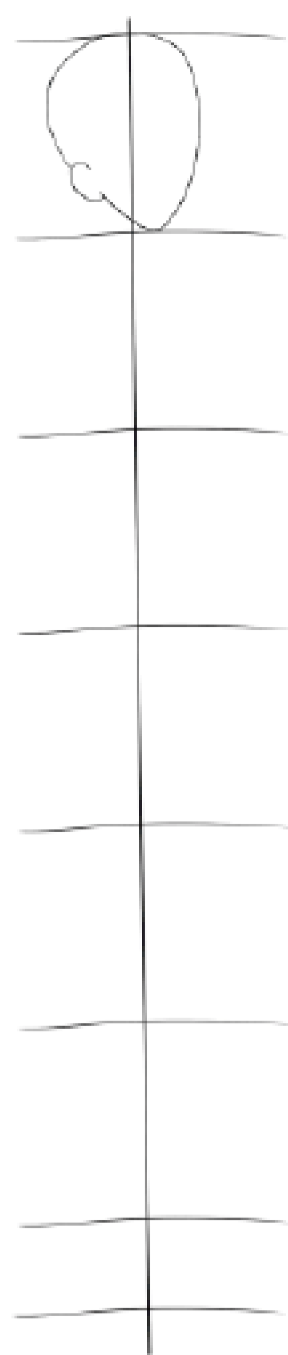
给简单的大衣添加蝴蝶结，既丰富了画面，又凸显出Q版人物可爱的一面。

14.2 绘制都市青年

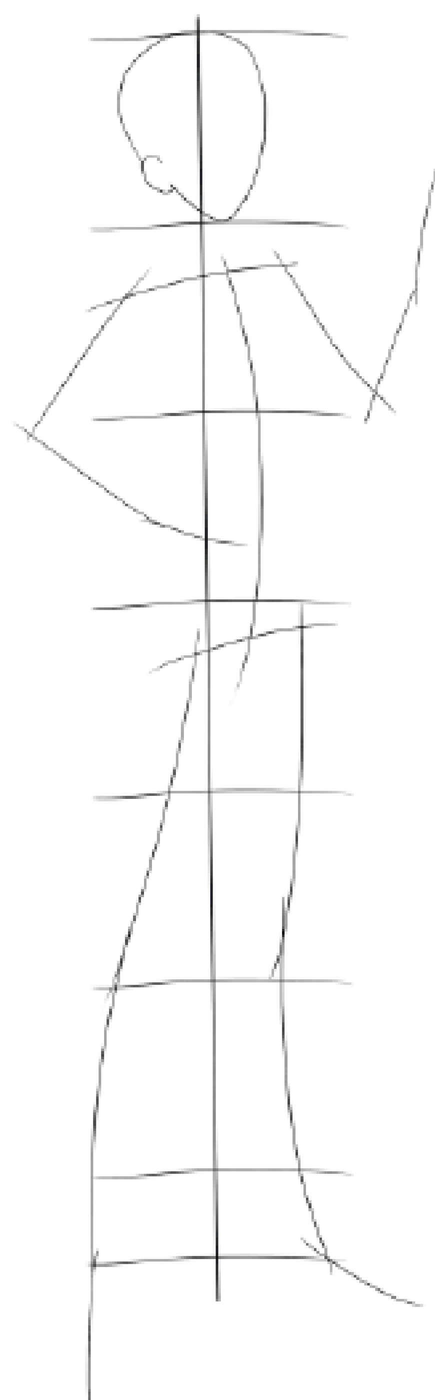
漫画里面的都市人大都是时尚、个性的，他们喜欢追求时髦，充满激情，并且具有朝气和活力。

14.2.1 实战——绘制动态

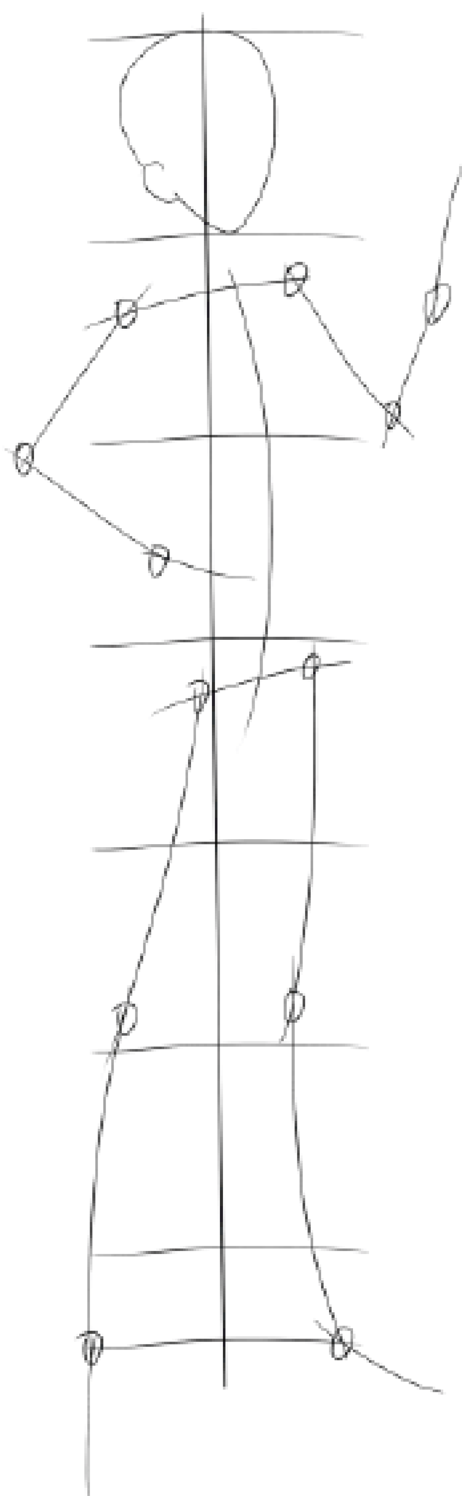
步骤 01 用线条表现人物的身材比例，这是一个 6.5 头身的少年。



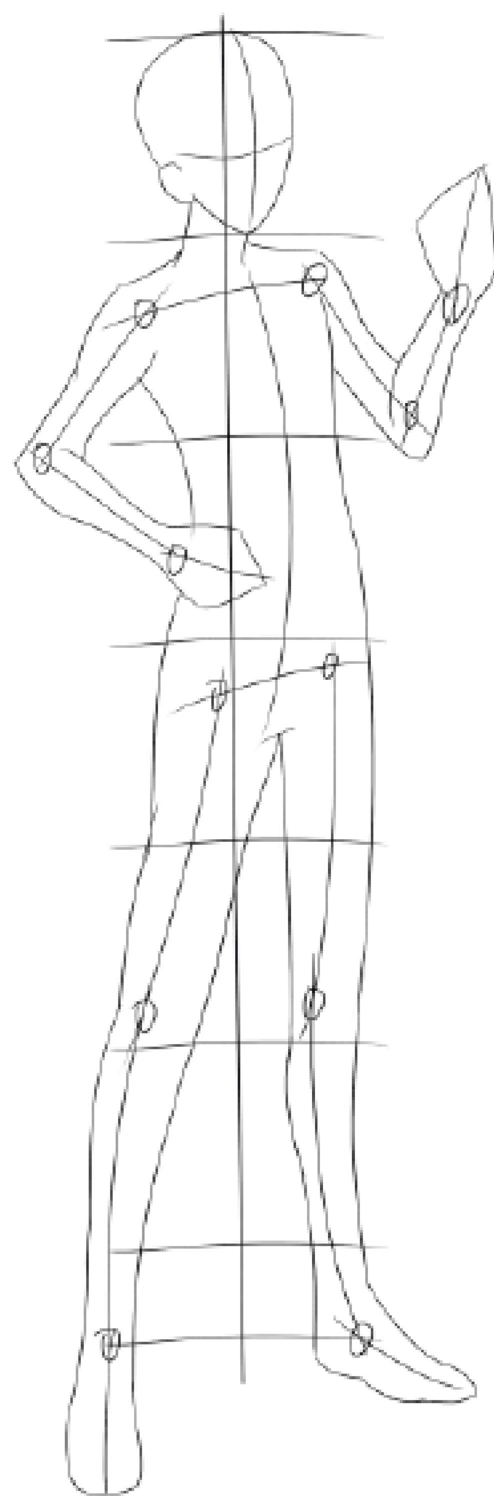
步骤 02 用线条在躯干上画出四肢，表现出人物的动作形态。



步骤 03 人物的关节是把握动态的关键，大致画出关节的位置。

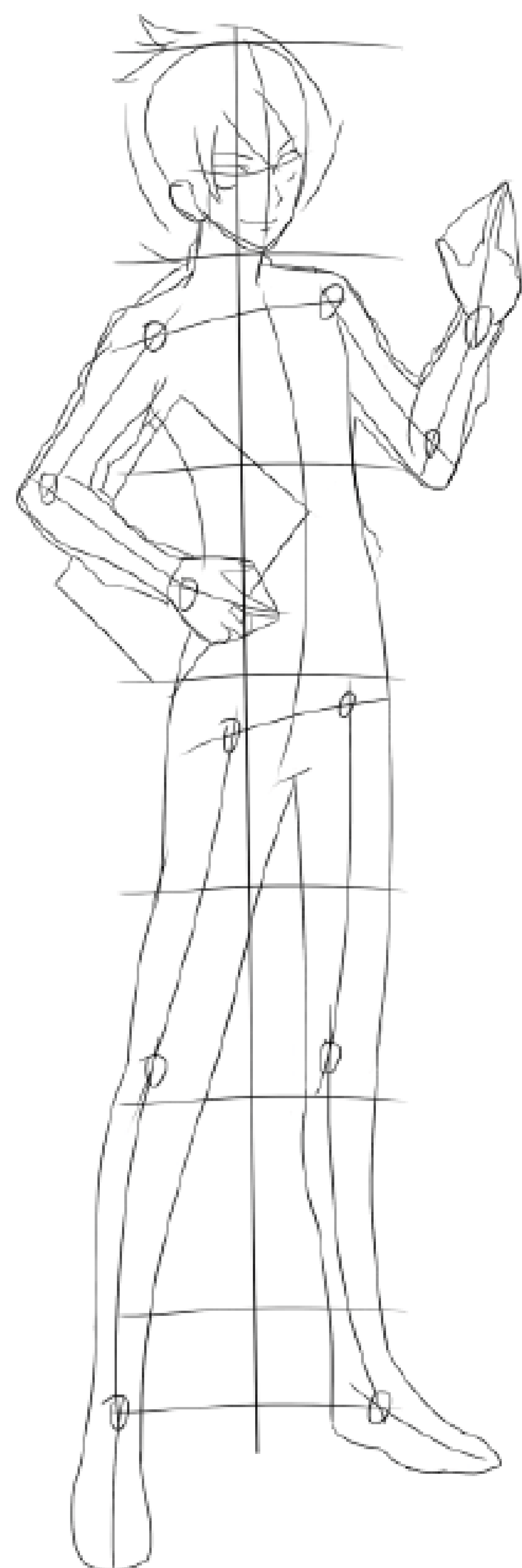


步骤 04 根据确立的动作和关节草图，大致画出人物的身体结构。

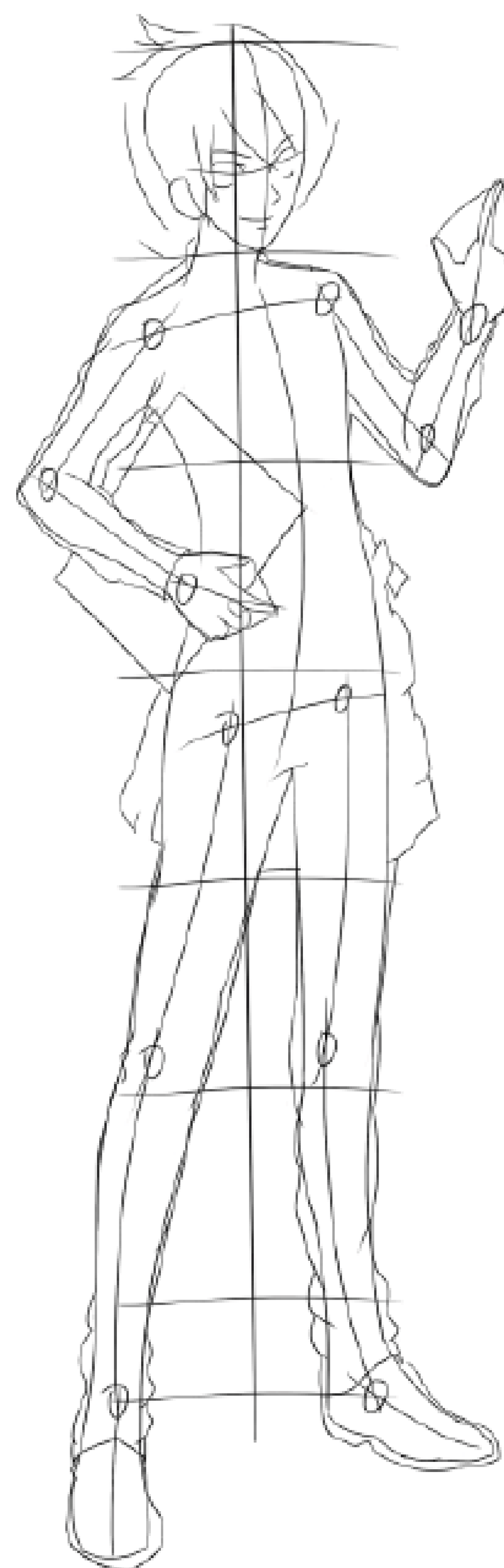


14.2.2 实战——形象设计

步骤 01 根据头部的轮廓线，大致绘制出人物头发的外形。



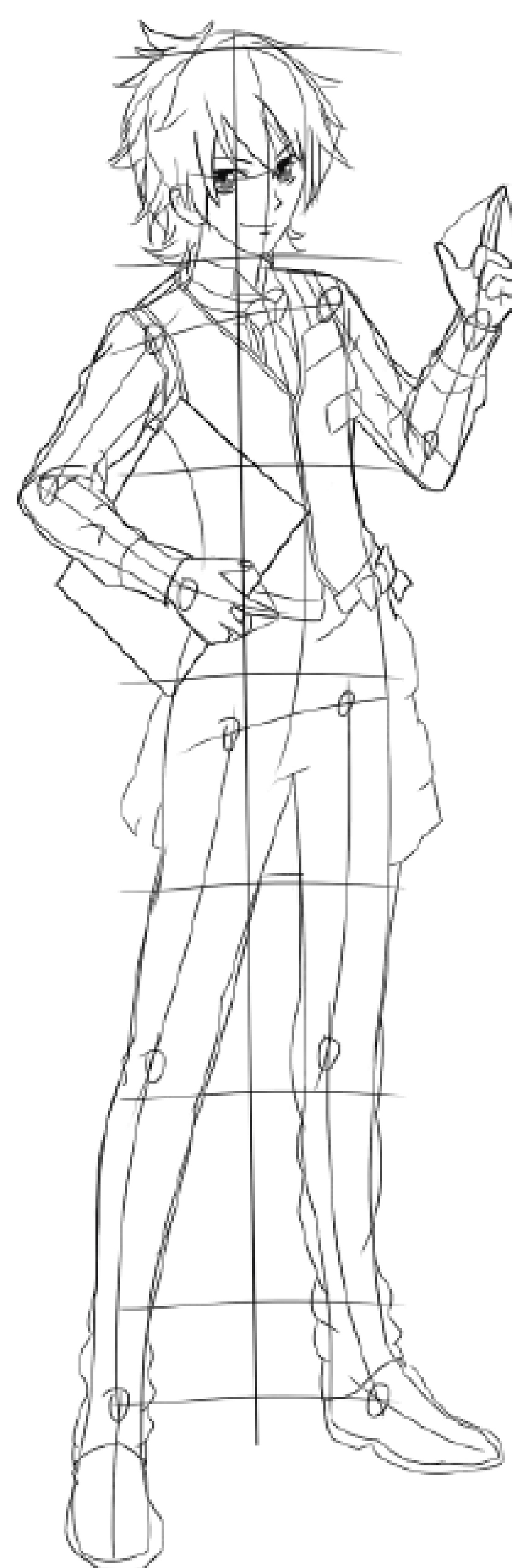
步骤 02 根据人体轮廓线绘制出人物上衣的造型。



步骤 03 继续绘制人物的裤子和鞋子的外形。



步骤 04 给人物添加领带和马甲，绘制人物手部和袖子的细节。



步骤 05 继续绘制人物的围裙、裤子和鞋子。



步骤 06 给马甲加上扣子，给围裙的口袋添加细节，使画面更加丰富。



14.2.3 实战——描绘线稿

步骤 01 新建图层，根据草图开始描绘线稿，使用干净的线条从人物的脸部开始绘制。



步骤 02 根据头发的轮廓线，绘制出人物的头发。



步骤 03 根据草图绘制人物的头部和上半身，图中人物身穿衬衫，外套马甲，并系着整齐的领带。



步骤 04 继续绘制人物的围裙和随手拿着的书本。



步骤 05 刻画人物的下半身，注意线条的流畅性和粗细变化，正确地表现裤子的褶皱变化。



步骤 06 整理画面，单击“图层”面板上的“指示图层可见性”按钮，将草稿所在的图层隐藏。



14.2.4 实战——完善画面

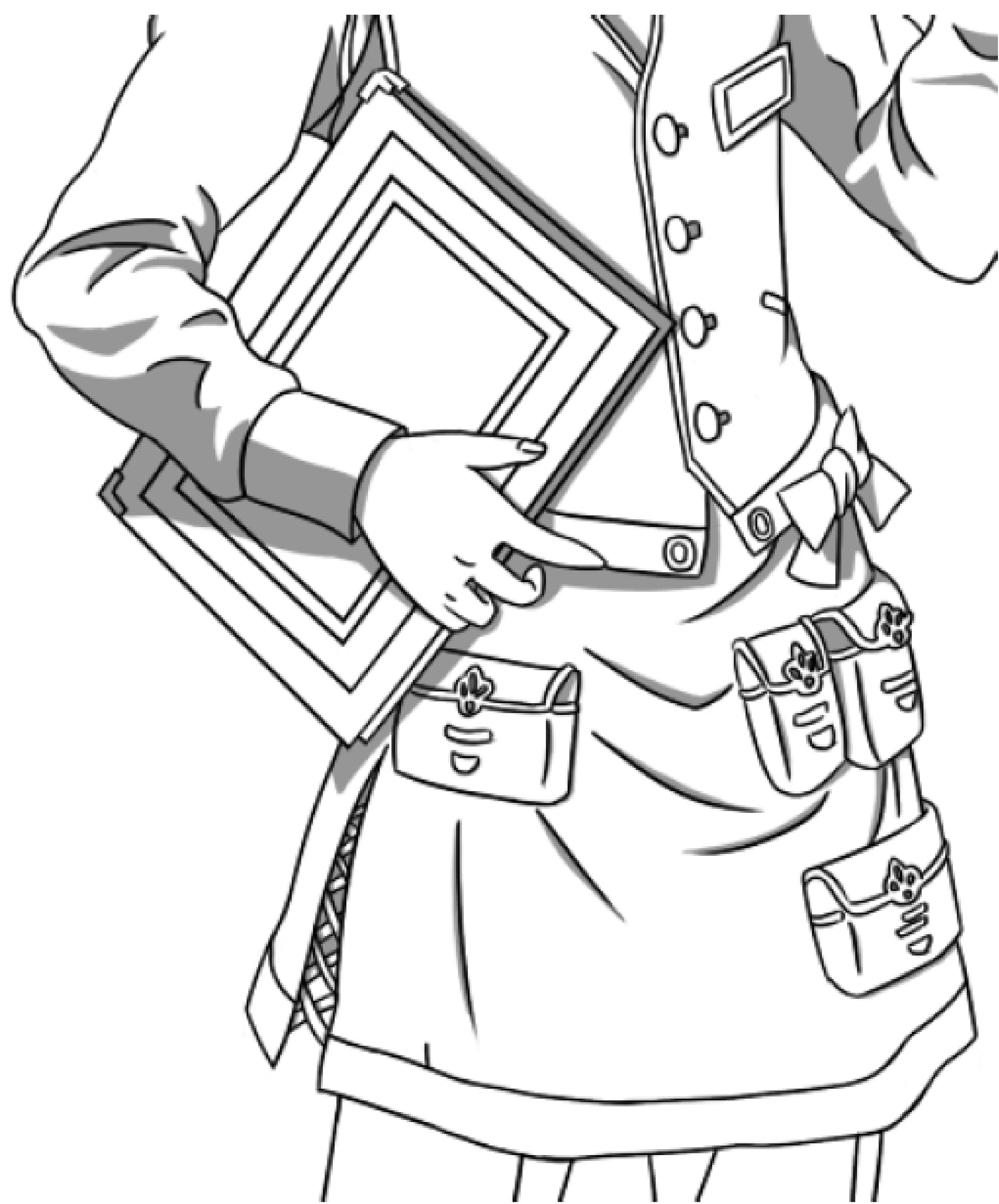
步骤 01 人物受光面积比较大，给人物添加少量的阴影。



步骤 02 在人物的背光面添加阴影，使人物的立体感和画面感增强。



步骤 03 绘制书本以及围裙上的阴影，这部分层次比较丰富，注意层与层之间的区分。



步骤 04 继续绘制裤子和鞋子的阴影，人物笔直站立，所以裤子上的阴影比较少。



步骤 05 整理画面，最终效果图完成。这是一个血气方刚的阳光男孩的代表，着装整齐利落，动作干脆，表现出人物自信的性格特点。

注意刻画人物衬衫、马甲和领结的立体感及它们之间的空间变化。系领带能够表现出人物自信、独立的性格特点。

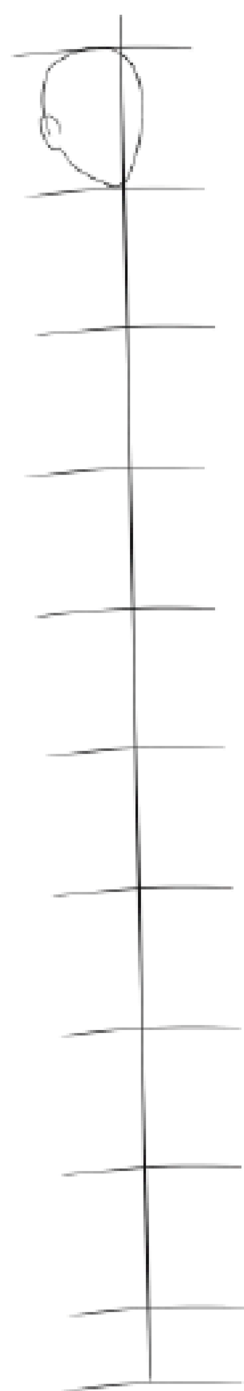
绘制阴影时，阴影的方向与光源的方向要协调，人物的手臂与书本、书本与身体之间的阴影要有层次变化。

14.3 绘制儒雅书生

古代的很多文人都是温文尔雅的书生形象，下面介绍古代书生的具体绘制方法。

14.3.1 实战——绘制动态

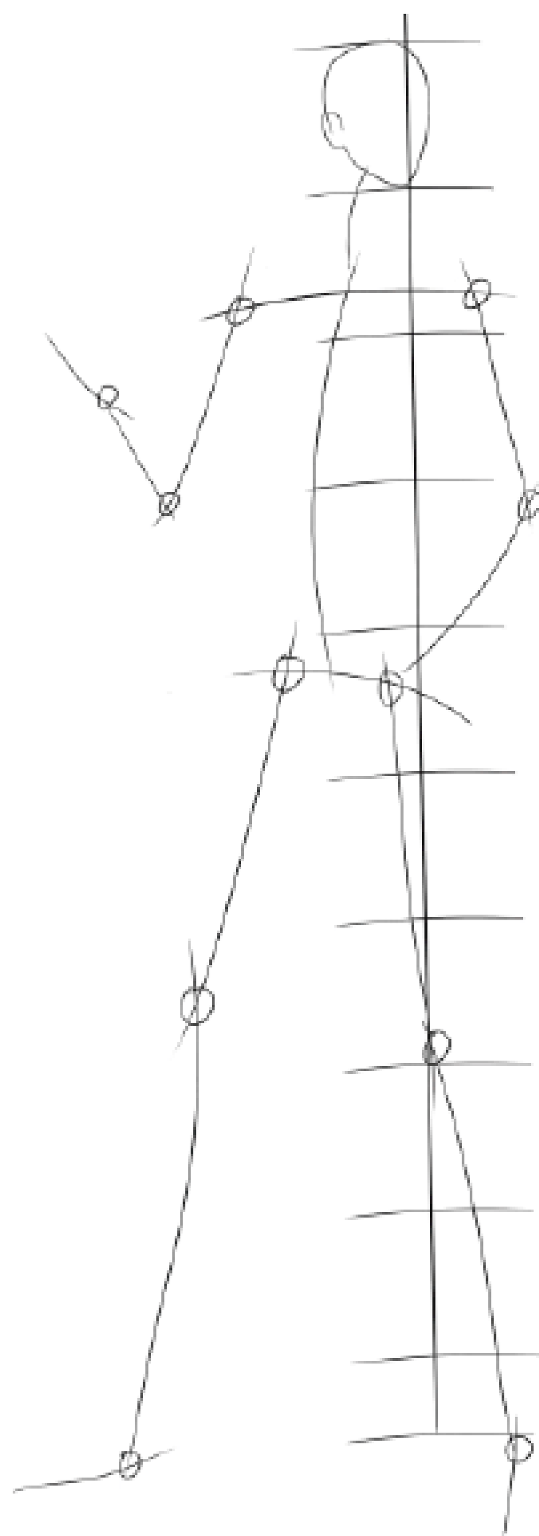
步骤 01 用线条表现人物的身材比例，这是一个9.5头身的高挑少年。



步骤 02 用线条在躯干上画出四肢，表现出人物的动作形态。



步骤 03 用图圈大致画出关节的位置。



步骤 04 根据之前确立的动作和关节草图，大致画出人物的身体结构。



14.3.2 实战——形象设计

步骤 01 大致勾勒出面部的十字线，确定五官的位置。



步骤 02 大致勾画出人物的发型，前面的头发扎在头顶，后面的头发披散着并随风飘动。



步骤 03 根据人体结构绘制出衣服的大概样式，确定人物在画面中的大概位置。



步骤 04 给人物的上衣添加细节，如宽厚的腰带，飘动的长袖。



步骤 05　继续绘制人物飘动的裙摆，注意与上衣的方向要一致。



步骤 06　初步绘制人物的脸部细节。



步骤 07　绘制人物上衣的皱褶，为宽厚的腰带添加细节，使衣服更加精致美观。



步骤 08　继续绘制人物裙摆的褶皱，注意画出裙摆随风飘动的感觉。



14.3.3 实战——描绘线稿

步骤 01 新建图层，降低草图所在图层的透明度，开始详细地描绘人物的线稿。



步骤 02 根据头发的轮廓线，详细地绘制出人物的头发，头发随风飘动，线条要流畅、轻快。



步骤 03 根据草图绘制人物的上半身，袖口要绘制出飘逸的感觉，注意手握毛笔的姿势。



步骤 04 刻画人物下半身的裙摆部分，裙摆比较宽松、飘逸，有较多的褶皱。



14.3.4 实战——完善画面

步骤 01 单击“图层”面板中的“指示图层可见性”按钮，将草稿图层隐藏，人物的线稿绘制完成。



步骤 02 根据头发飘动的方向以及光照的区域，给头发添加阴影。



步骤 03 在人物的背光面添加阴影，使人物的立体感和画面感增强。



步骤 04 绘制下半身的阴影，根据褶皱的动向绘制出不同形状的阴影，这样人物显得更加具有画面感。



步骤 05　整理画面，最终效果图完成。这是一个手提毛笔的古代书生，眼睛眺望远方，头发、衣袖、裙摆随风飘动，表现出玉树临风、远离世俗的感觉。

注意绘制毛笔的笔尖，书法是文人墨客的最爱，而毛笔是文人最重要的工具。

15

第 15 章　上色实战——绘制忧郁贵族

学习提示

选取颜色和填充颜色在绘制漫画中是必不可少的，主要用在上色的步骤中。本章主要介绍在 Photoshop 中如何选取颜色、填充颜色，以及使用 Photoshop 中的工具绘制漫画并上色。

本章重点

- 选取颜色与填充颜色
- 绘制忧郁贵族







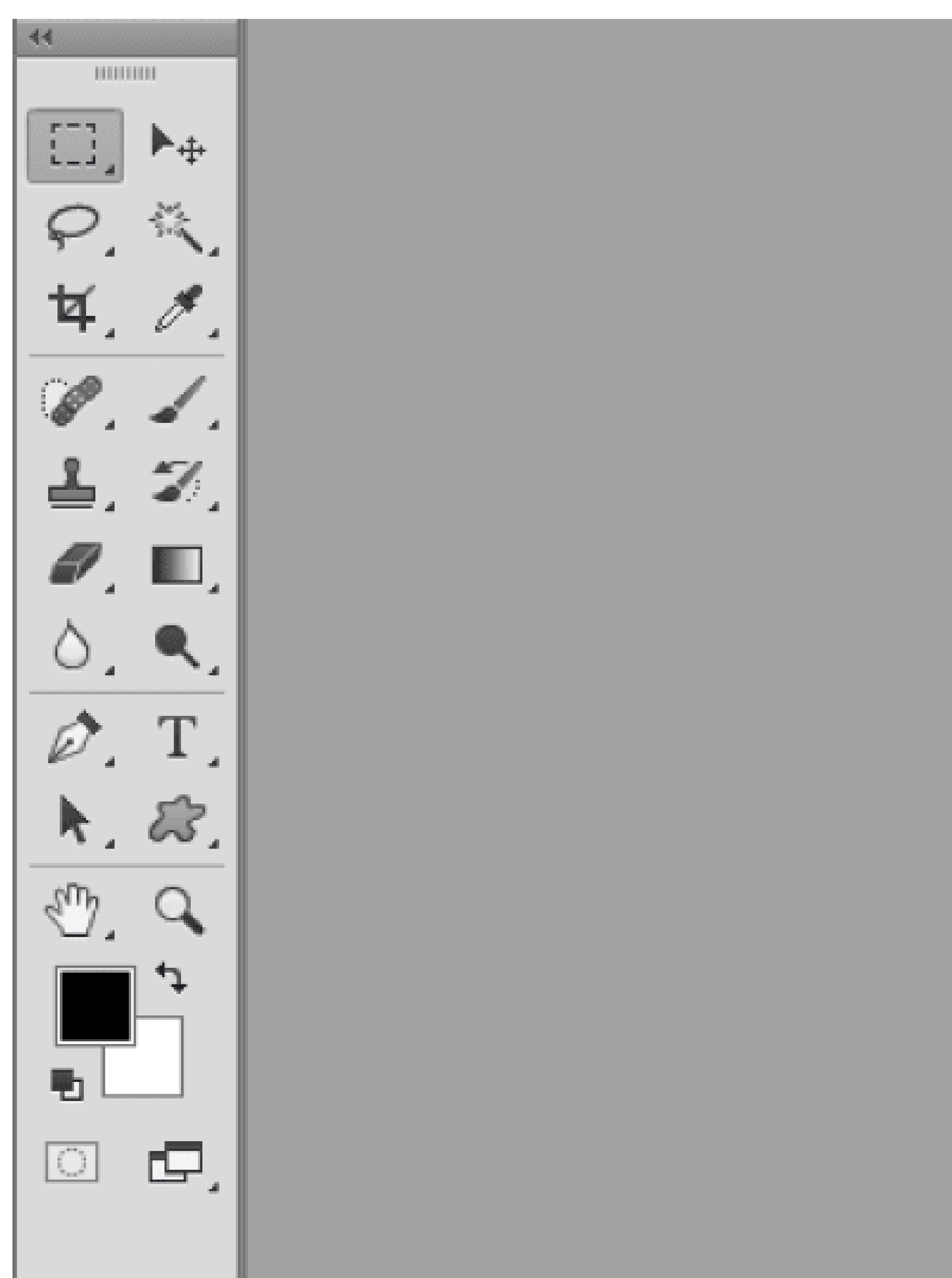


15.1　选取颜色与填充颜色

在编辑漫画图像的过程中，通常会根据整幅漫画图像的设计效果，对每一个图像元素填充不同颜色。本节主要向读者介绍前景色与背景色、吸管工具、“颜色”面板以及“色板”面板选取颜色的操作方法。

15.1.1　实战——前景色与背景色

Photoshop 工具箱底部有一组前景色和背景色色块，所有被用到的图像颜色都会在前景色或背景色中表现出来。在 Photoshop 中，可以使用前景色来绘画、填充和描边，使用背景色来进行渐变填充和在空白区域中填充。此外，在应用一些具有特殊效果的滤镜时，也会用到前景色和背景色。设置前景色和背景色时，利用的是工具箱下方的两个色块。默认情况下，前景色为黑色，背景色为白色。



前景色与背景色

步骤 01　单击工具箱底部的前景色色块。

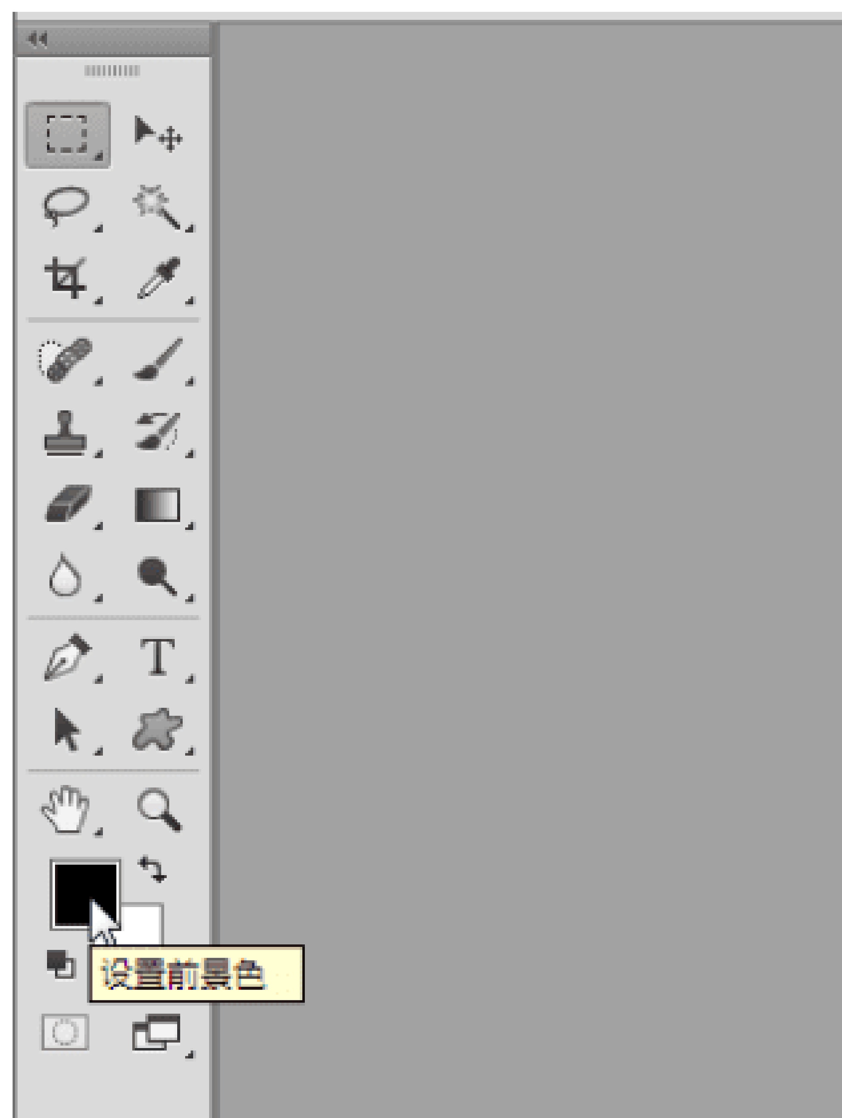
步骤 02　执行上述操作后，即可弹出“拾色器（前景色）”对话框，设置 RGB 参数值后单击“确定”按钮，即可设置前景色。

步骤 03　移动鼠标指针至工具箱底部的背景色色块上，单击鼠标左键。

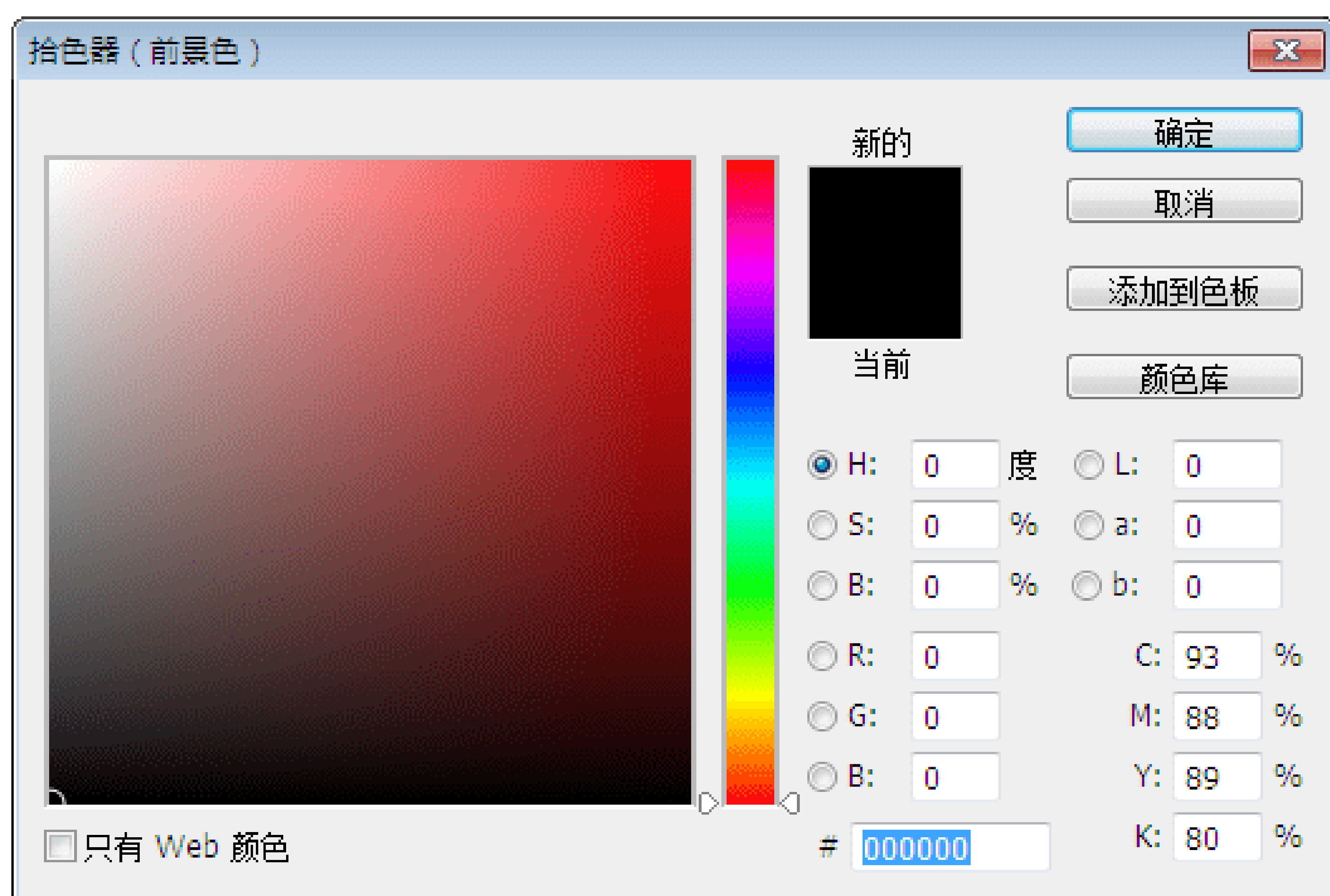
步骤 04　执行上述操作后，即可弹出“拾色器（背景色）”对话框，设置 RGB 参数值后单击“确定”按钮，即可设置背景色。

◆ **技巧点拨**

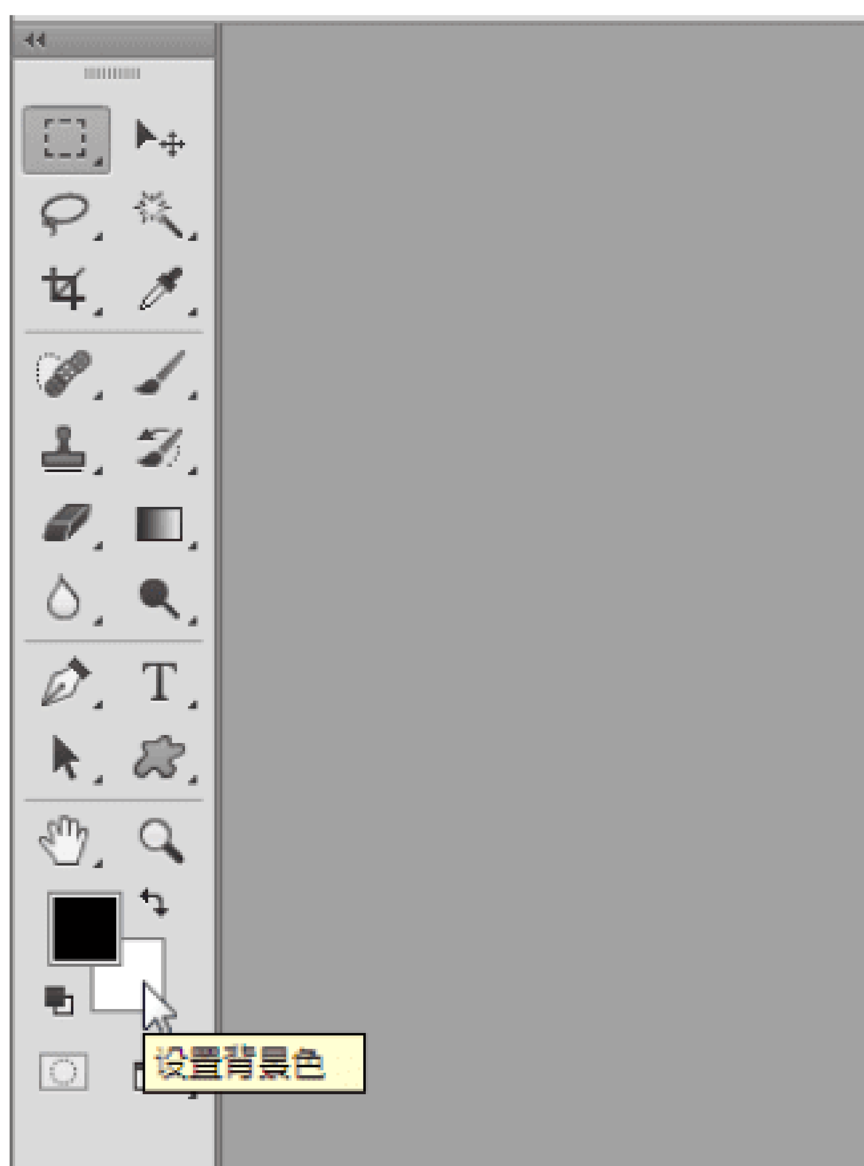
直接在键盘上按 D 键可以快速将前景色和背景色调整到默认状态；按 X 键，可以快速切换前景色和背景色的颜色。



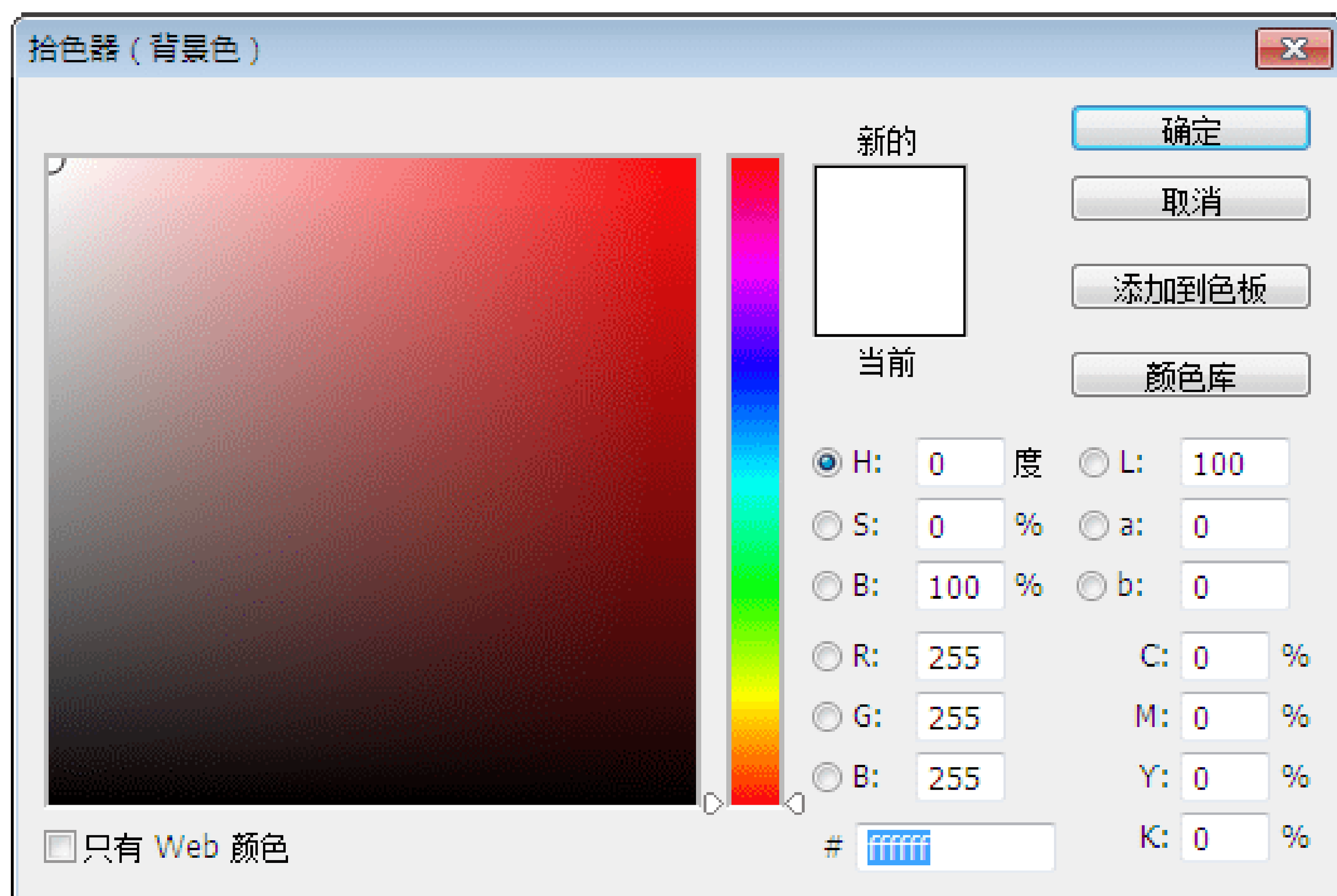
单击前景色色块



弹出“拾色器（前景色）”对话框



单击背景色色块



弹出“拾色器（背景色）”对话框

◆ **知识扩展**

“拾色器”对话框各选项含义如下。

➢ 色域 / 拾取的颜色：在色域中拖动鼠标指针可以改变当前拾取的颜色。

➢ 只有 Web 颜色：选中该复选框，表示只在色域中显示 Web 安全色。

➢ 颜色滑块：拖动颜色滑块可以调整颜色的范围。

➢ 新的 / 当前：“新的”颜色块中显示的是当前设置的颜色，“当前”颜色块中显示的是上一次使用的颜色。

➢ 警告：不是 Web 安全颜色：表示当前设置的颜色不能在网上准确显示，单击警告下面的小方块，可以将颜色替换为与其最为接近的 Web 安全颜色。

➢ 添加到色板：单击该按钮，可以将当前设置的颜色添加到“色板”面板中。

➢ 颜色库：单击该按钮，可以切换到“颜色库”中。

➢ 颜色值：该选项区中显示了当前设置颜色的颜色值，也可以输入颜色值来精确定义颜色。

15.1.2 实战——使用吸管工具选取颜色

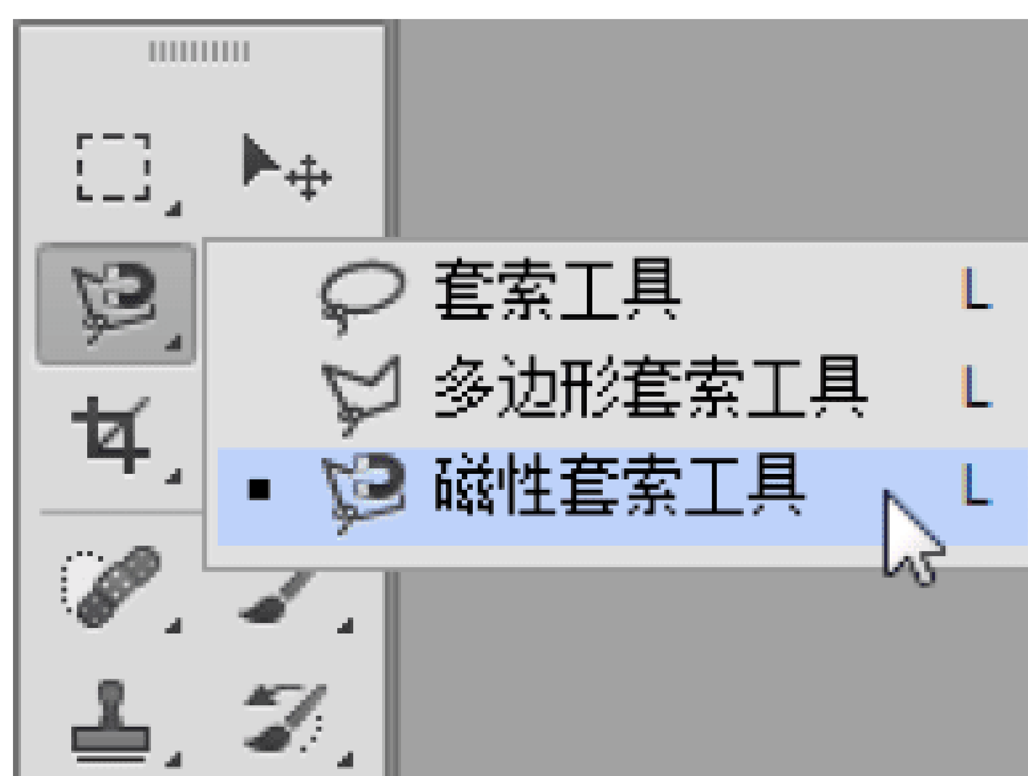
在 Photoshop 软件中处理漫画图像时，如果需要从图像中获取颜色修补附近区域，就需要用到吸管工具。

步骤 01 按 Ctrl + O 快捷组合键，打开一幅漫画素材图像。

步骤 02 选取工具箱中的磁性套索工具。



打开漫画素材



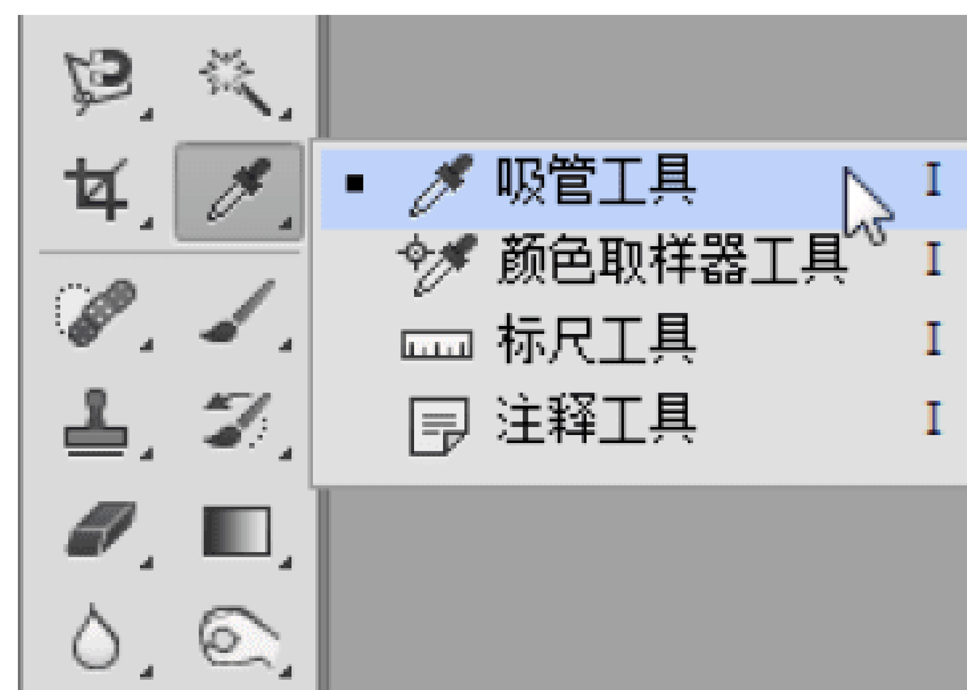
选取磁性套索工具

步骤 03 移动鼠标指针至图像编辑窗口中的合适位置，按住鼠标左键并拖曳，创建一个选区。

步骤 04 选取工具箱中的吸管工具。



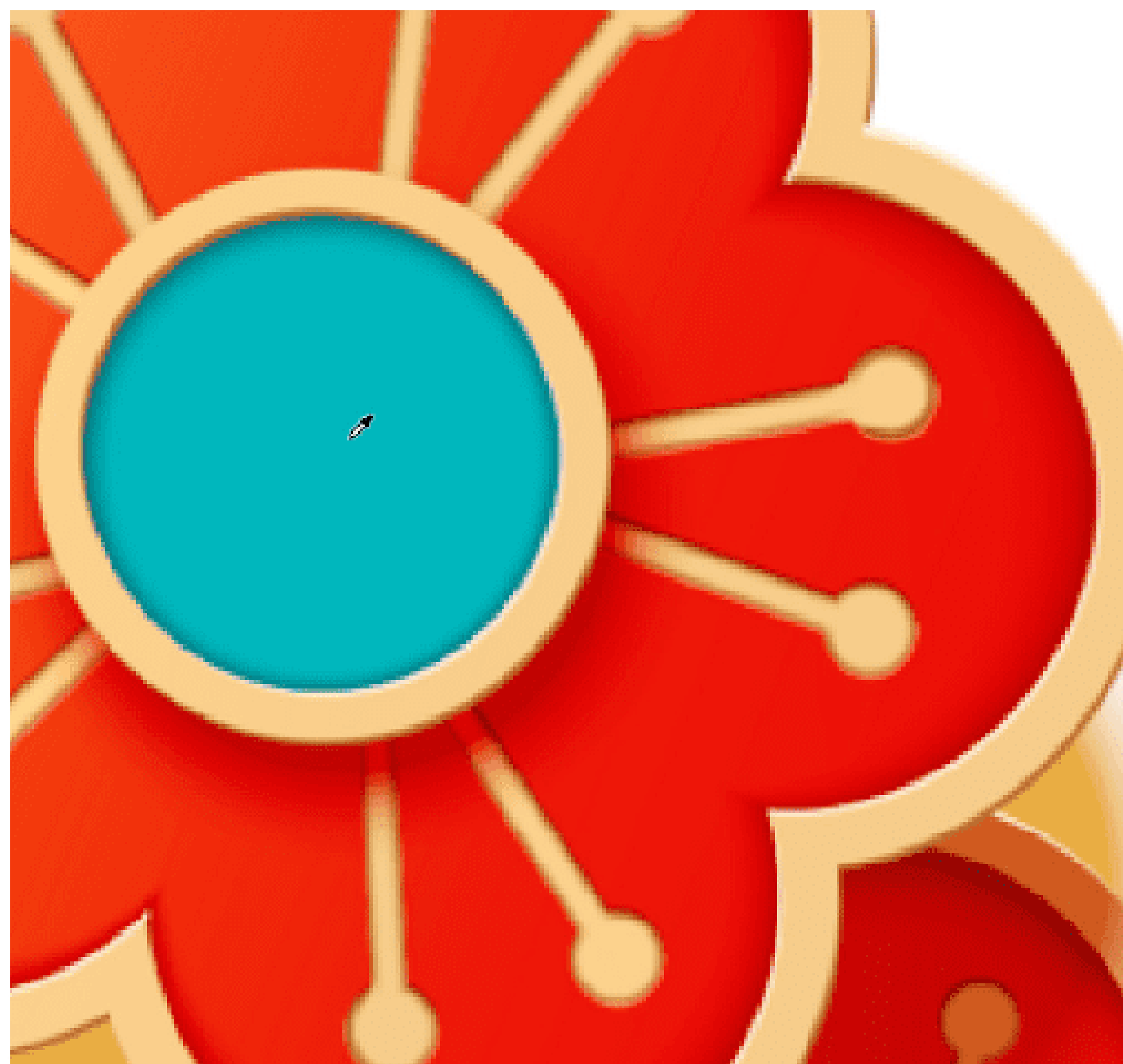
创建一个选区



选取吸管工具

步骤 05 移动鼠标指针至图像编辑窗口中的杏色区域，单击鼠标左键即可吸取颜色。

步骤 06 执行上述操作后，前景色自动变为杏色，按 Alt + Delete 快捷键，即可为选区内填充颜色，按 Ctrl + D 快捷键取消选区。



单击鼠标左键吸取颜色



取消选区

15.1.3 实战——使用“颜色”面板选取颜色

在 Photoshop 中，使用“颜色”面板选取颜色，可以通过设置不同参数值来调整前景色和背景色。

步骤 01 按 Ctrl + O 快捷键，打开一幅漫画素材图像。

步骤 02 选取工具箱中的魔棒工具，移动鼠标指针至图像编辑窗口中的合适位置，单击鼠标左键，创建一个选区。



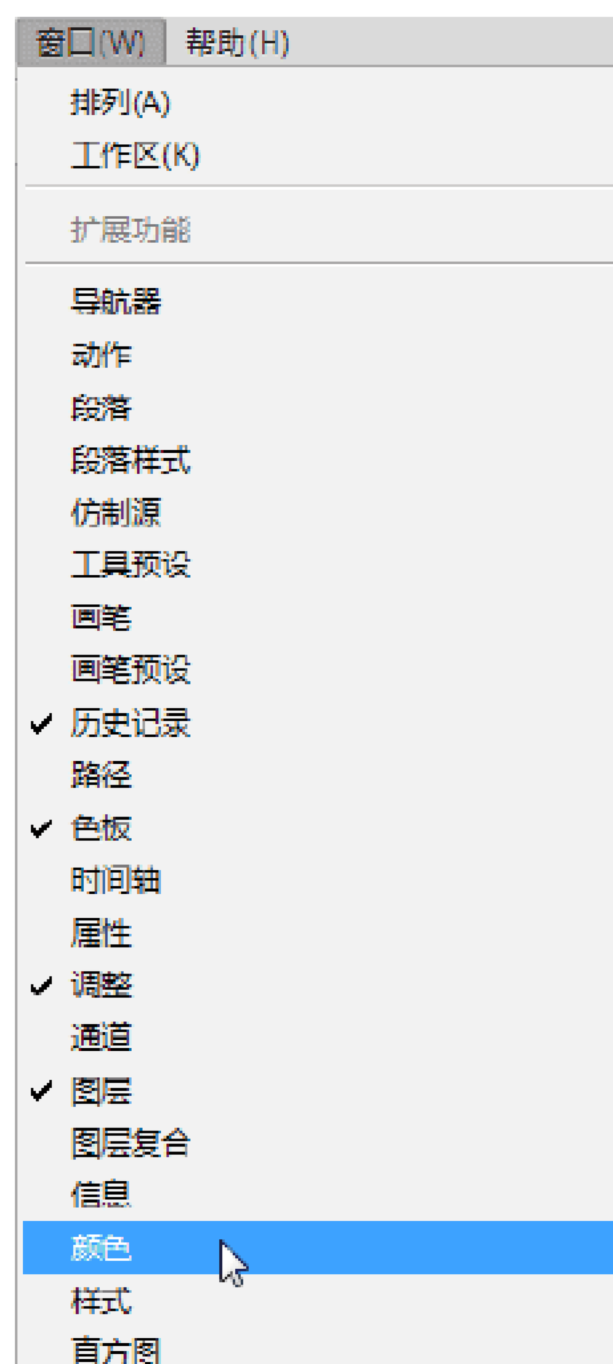
打开漫画素材



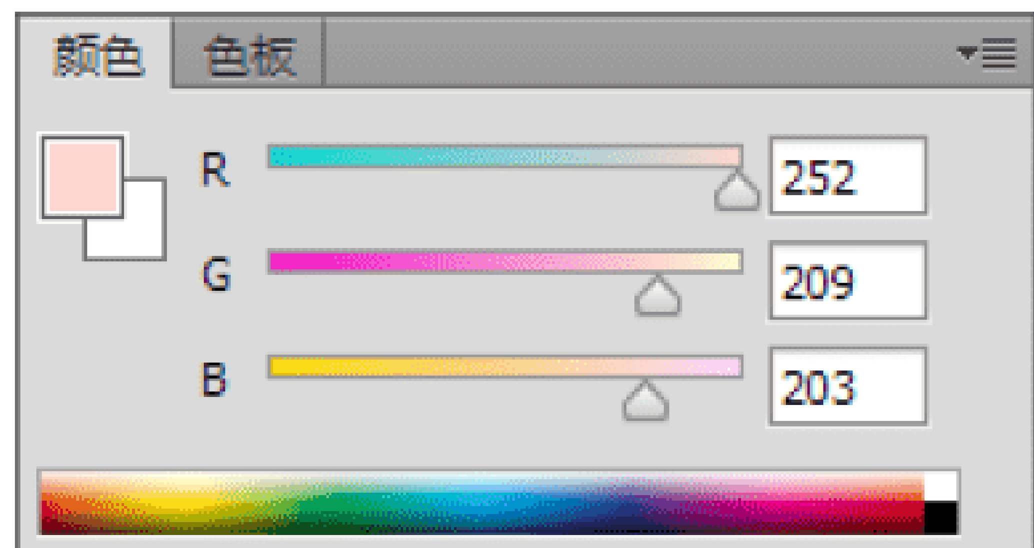
创建选区

步骤 03 在菜单栏中选择“窗口”|“颜色”命令。

步骤 04 执行上述操作后，即可展开“颜色”面板，设置颜色为粉色（RGB 参数值分别为 252，209，203）。



选择“颜色”命令



设置参数

步骤 05 执行上述操作后，前景色变为白色，按 Alt + Delete 快捷键，即可为选区填充前景色。

步骤 06 按 Ctrl + D 快捷键，取消选区。



填充前景色



取消选区

◆ **技巧点拨**

除了运用上述方法填充颜色外，还有以下两种常用的方法。

➢ 快捷键 1：按 Alt + Backspace 快捷键填充前景色。

➢ 快捷键 2：按 Ctrl + Backspace 快捷键填充背景色。

15.1.4 实战——使用“色板”面板选取颜色

“色板”面板中的颜色是系统预设的，用户可以直接在其中选取相应颜色而不用自己配置，还可以在“色板”面板中调整颜色。

步骤 01 按 Ctrl + O 快捷键，打开一幅漫画素材图像。

步骤 02 选取工具箱中的魔棒工具，移动鼠标指针至图像编辑窗口中的合适位置，单击鼠标左键，创建一个选区。



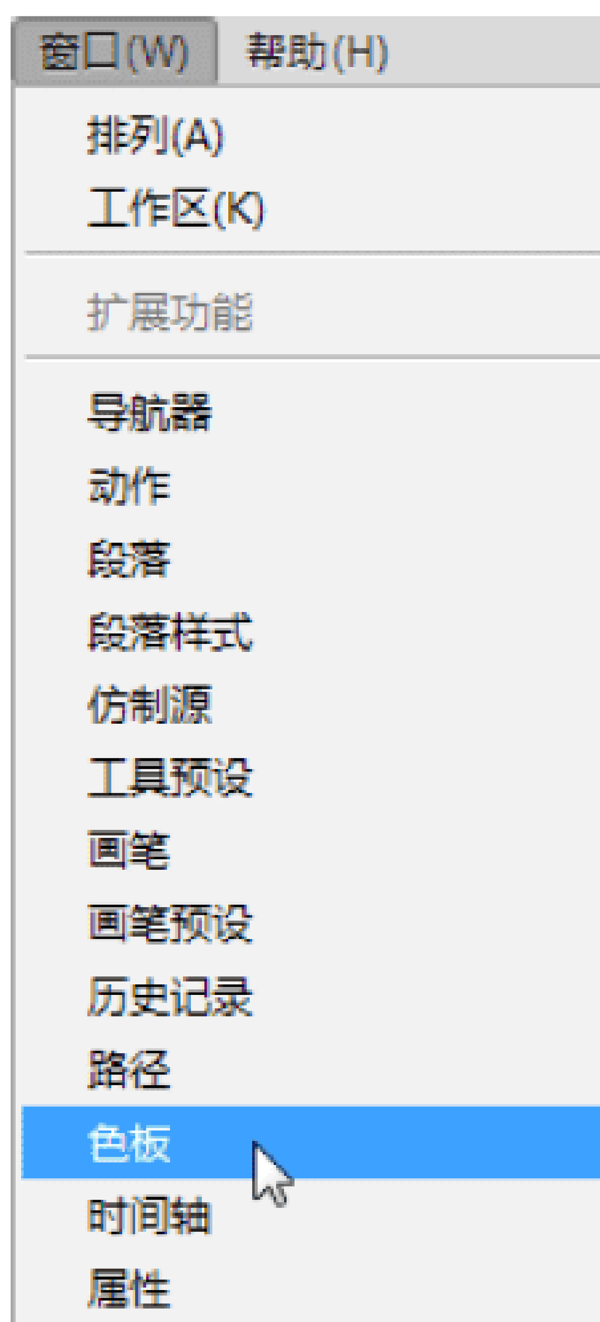
打开漫画素材



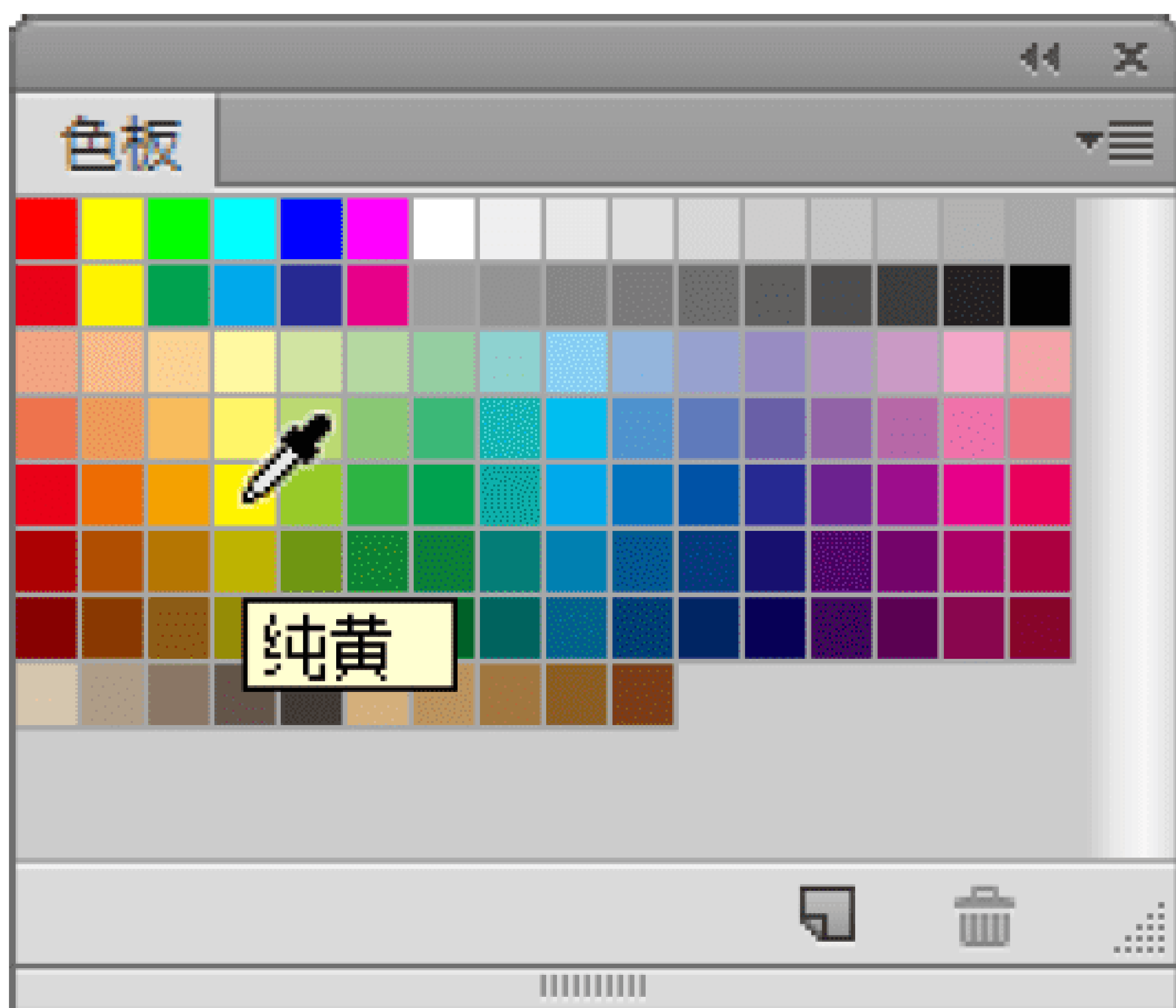
创建选区

步骤 03 在菜单栏中选择“窗口”|“色板”命令。

步骤 04 执行上述操作后，即可展开“色板”面板，移动鼠标指针至“色板”面板中，选择“纯黄”色块。



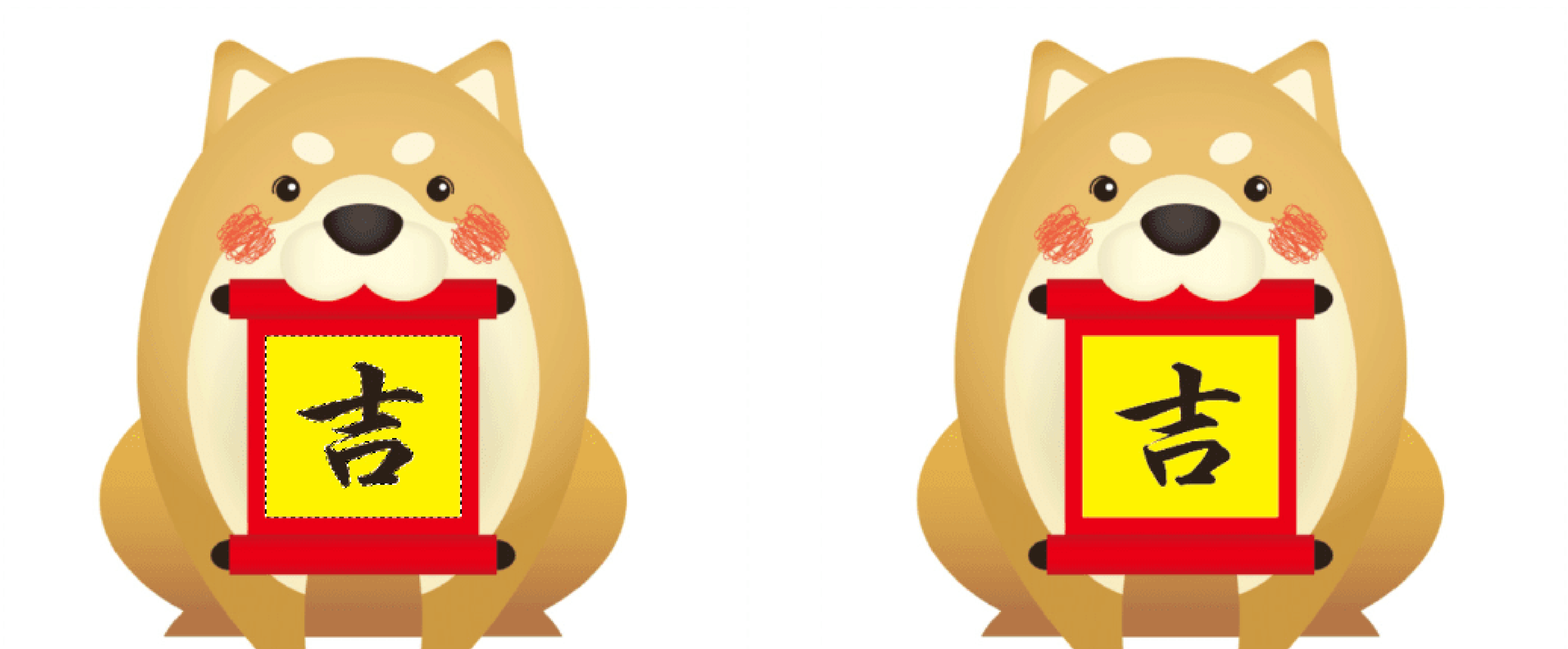
选择“色板”命令



选择“纯黄”色块

步骤 05 选取工具箱中的油漆桶工具，移动鼠标指针至选区中，单击鼠标左键，即可填充颜色。

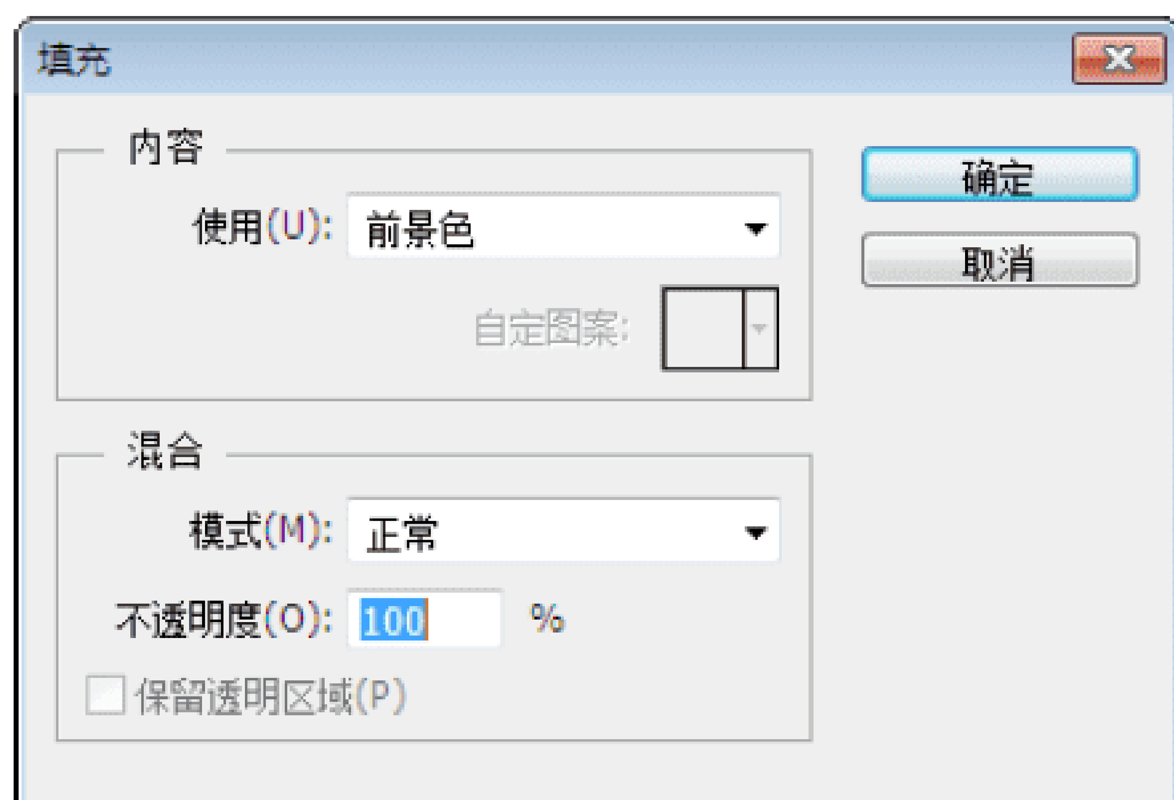
步骤 06 按 Ctrl + D 快捷键，取消选区。



填充颜色　　　　　　取消选区

15.1.5　实战——使用“填充”命令填充颜色

在 Photoshop 中，用户可以运用“填充”命令对选区或图像填充颜色。选择“编辑”|“填充”命令，即可弹出“填充”对话框。



“填充”对话框

◆ **知识扩展**

“填充”对话框中各主要选项的含义如下。

➢ 使用：在该列表框中可以选择 7 种填充类型，包括“前景色”“背景色”和“颜色”等。

➢ 自定图案：选择“使用”列表框中的“图案”选项，“自定图案”选项将呈可用状态，单击其右侧的下拉按钮，在弹出的图案面板中选择一种图案，进行图案填充。

➢ 混合：用于设置填充模式和不透明度。

➢ 保留透明区域：对图层进行颜色填充时，可以保留透明的部分不填充颜色，该复选框只有对透明的图层进行填充时才有效。

步骤 01　选择“文件”|“打开”命令，打开一幅漫画素材图像。

步骤 02　选取工具箱中的魔棒工具，在图像编辑窗口中创建一个选区。


素材图像

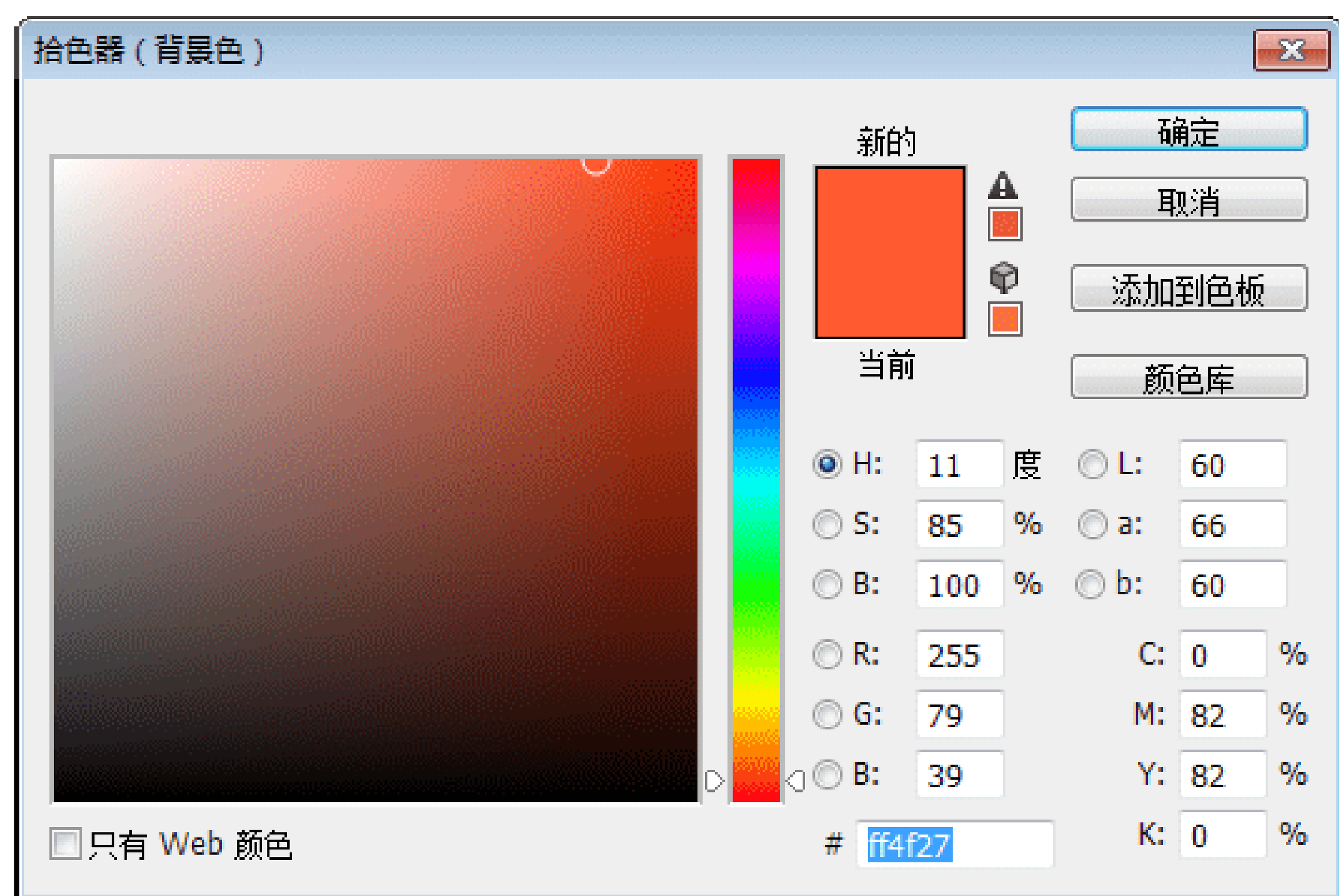

创建选区

◆ **知识扩展**

通常情况下，在运用该命令进行填充操作前，需要创建一个合适的选区。若当前图像中不存在选区，则填充效果将作用于整幅图像内。此外，该命令对“背景”图层无效。

步骤 03 单击背景色色块，弹出“拾色器（背景色）”对话框，设置RGB参数值分别为255、79、39。

步骤 04 单击“确定”按钮，再选择“编辑”|“填充”命令。



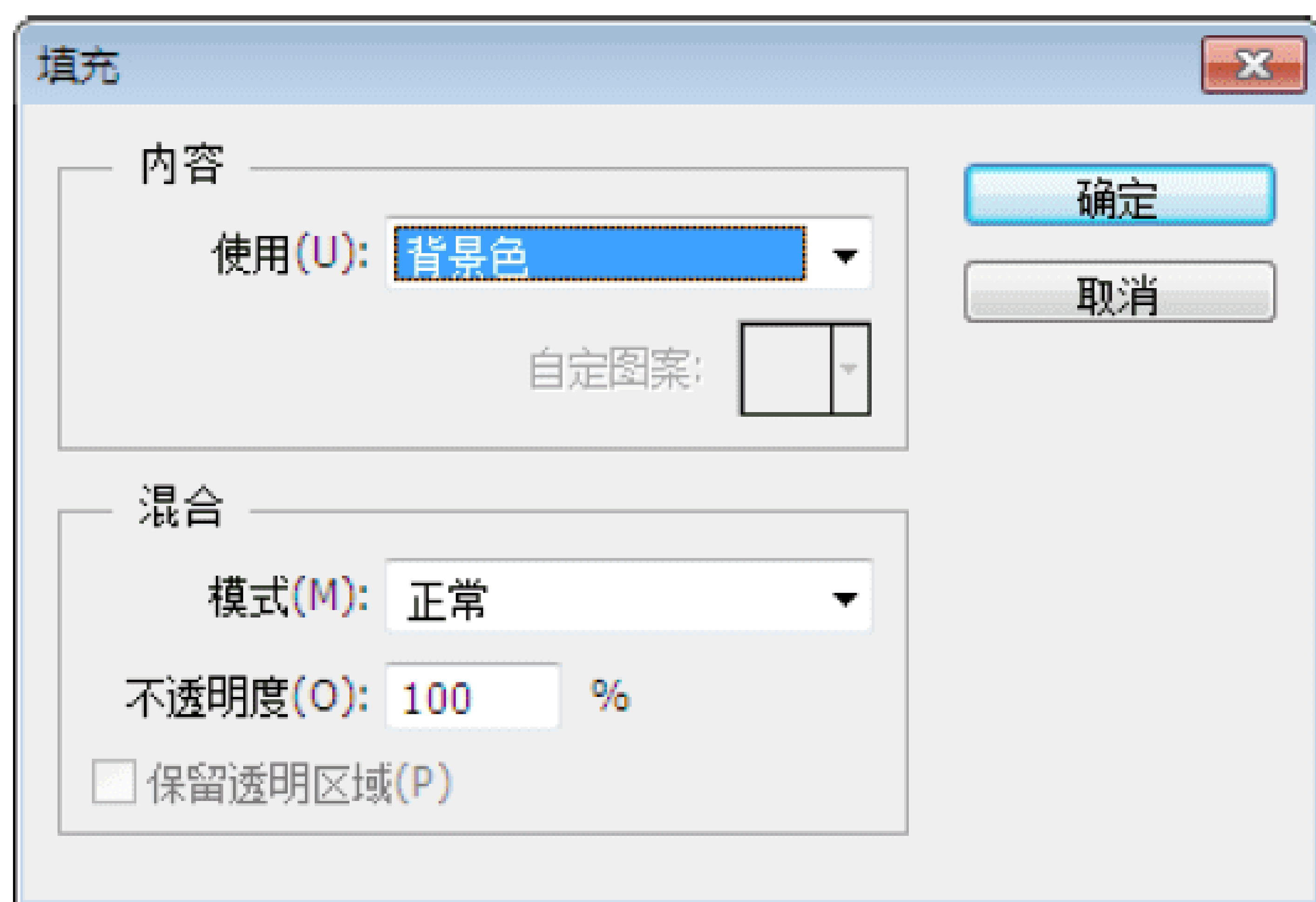
设置参数值



选择“填充”命令

步骤 05 弹出“填充”对话框，设置“使用”为“背景色”。

步骤 06 单击“确定”按钮，即可运用“填充”命令填充颜色，按Ctrl＋D快捷键，取消选区。



设置参数值


取消选区

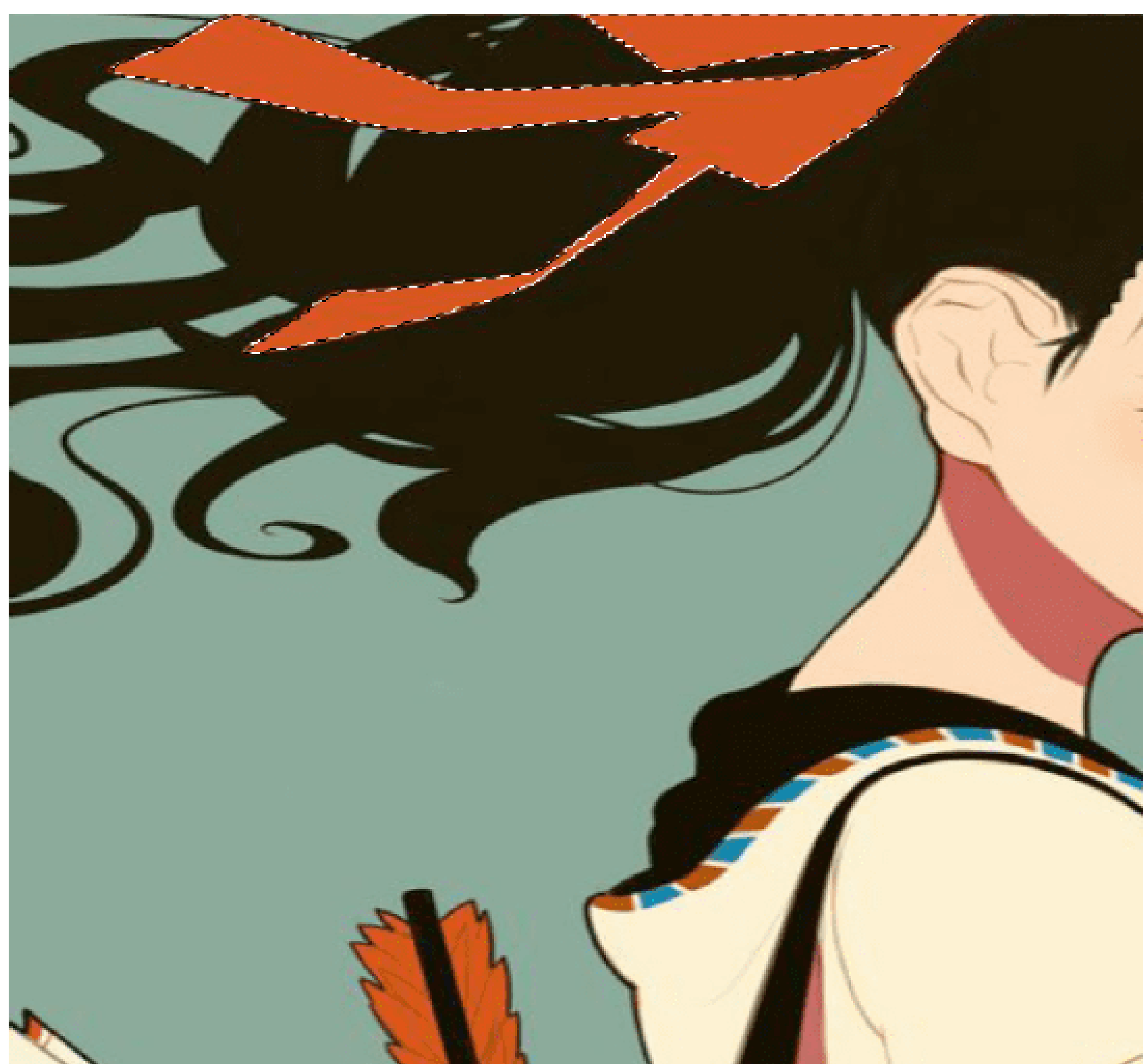
15.1.6 实战——使用快捷菜单填充颜色

用户在编辑图像时，需要对当前图层或创建的选区填充颜色，可以使用快捷菜单完成。

步骤 01 按 Ctrl ＋ O 快捷键，打开一幅漫画素材图像。

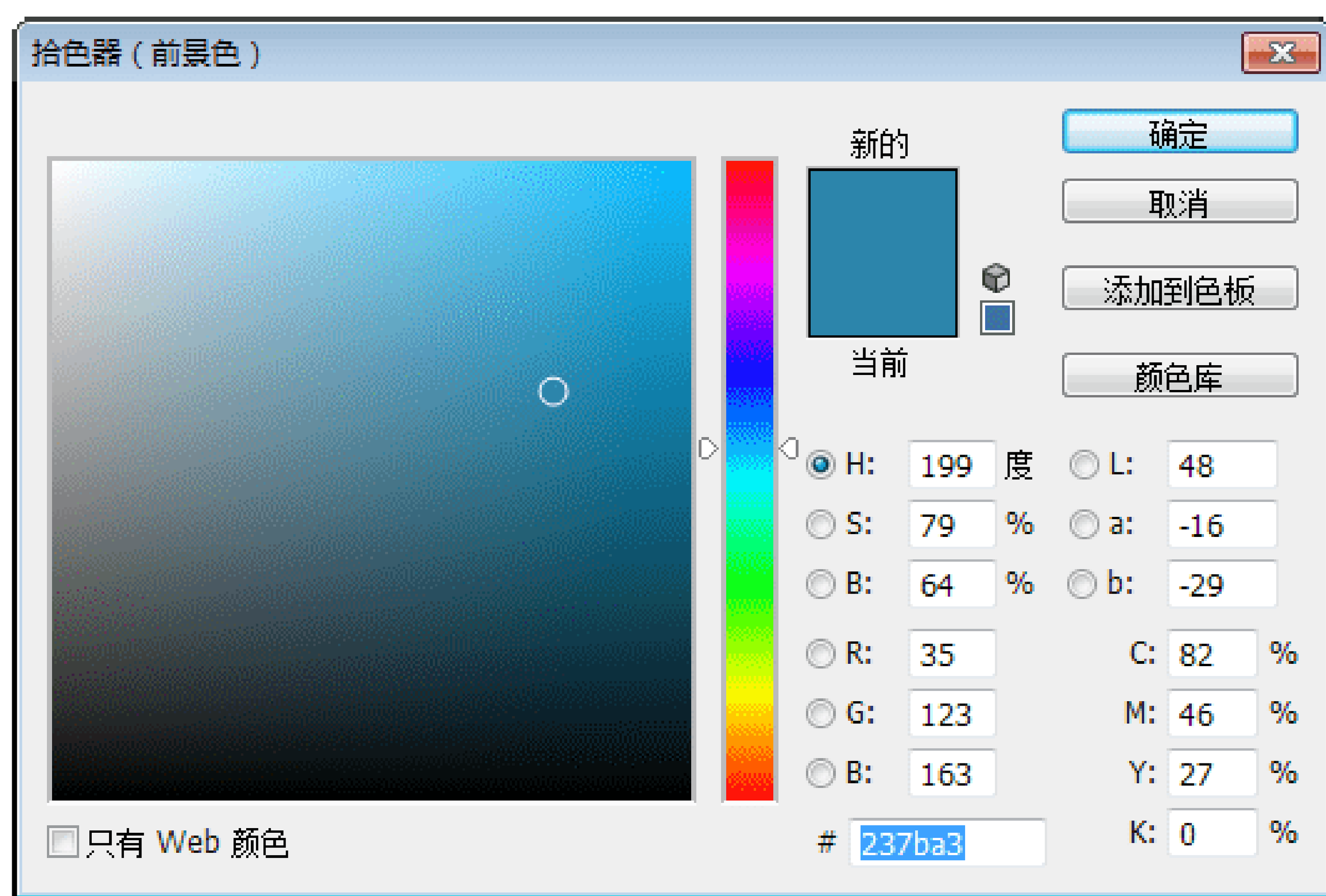
步骤 02 选取工具箱中的魔棒工具，移动鼠标指针至图像编辑窗口中，单击鼠标左键，创建选区。


打开漫画素材

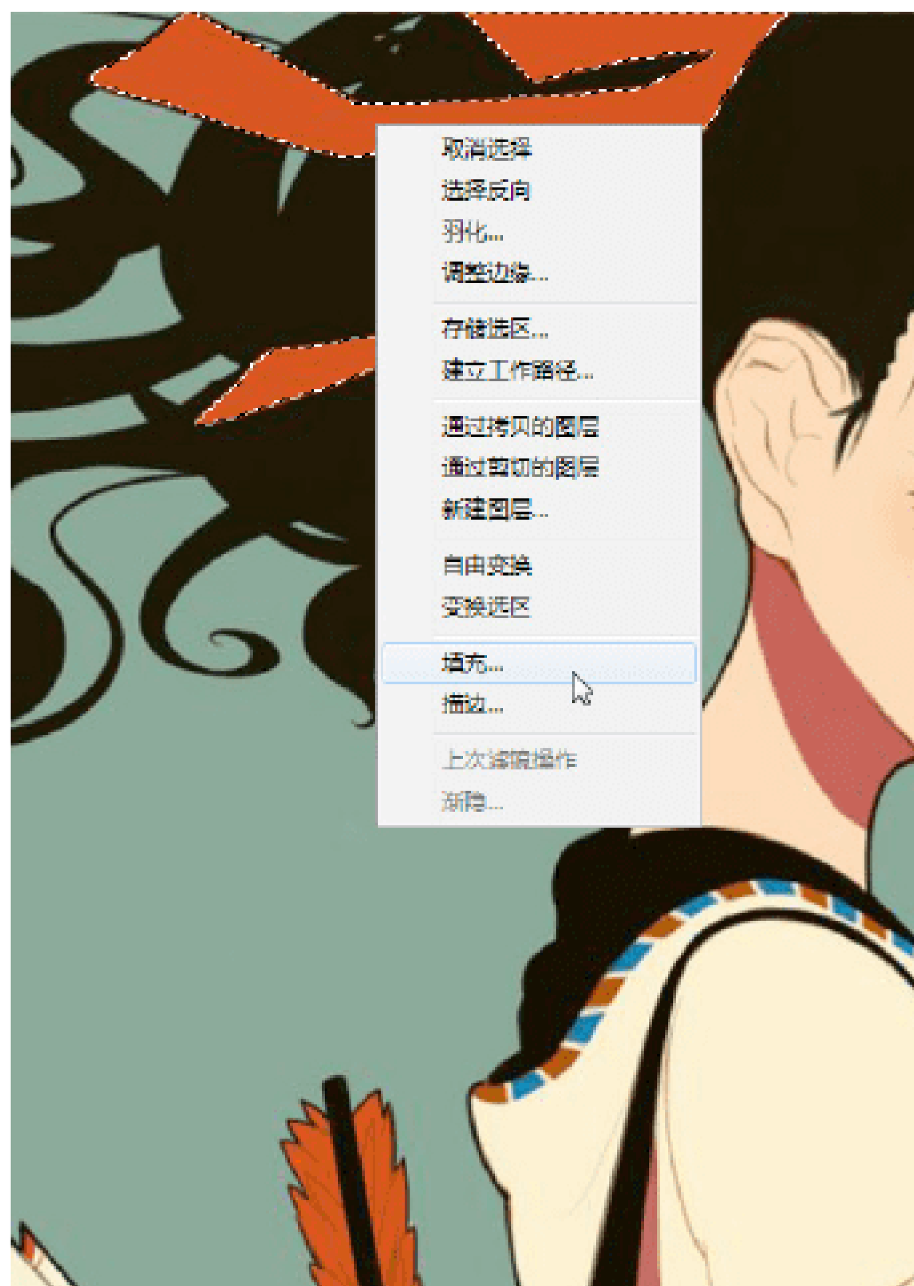

创建选区

步骤 03 设置前景色为蓝色（RGB 参数值分别为 35，123，163），单击“确定”按钮，即可更改前景色。

步骤 04 选取工具箱中的磁性套索工具，移动鼠标指针至图像编辑窗口中选区内，单击鼠标右键，在弹出的快捷菜单中选择“填充”选项。



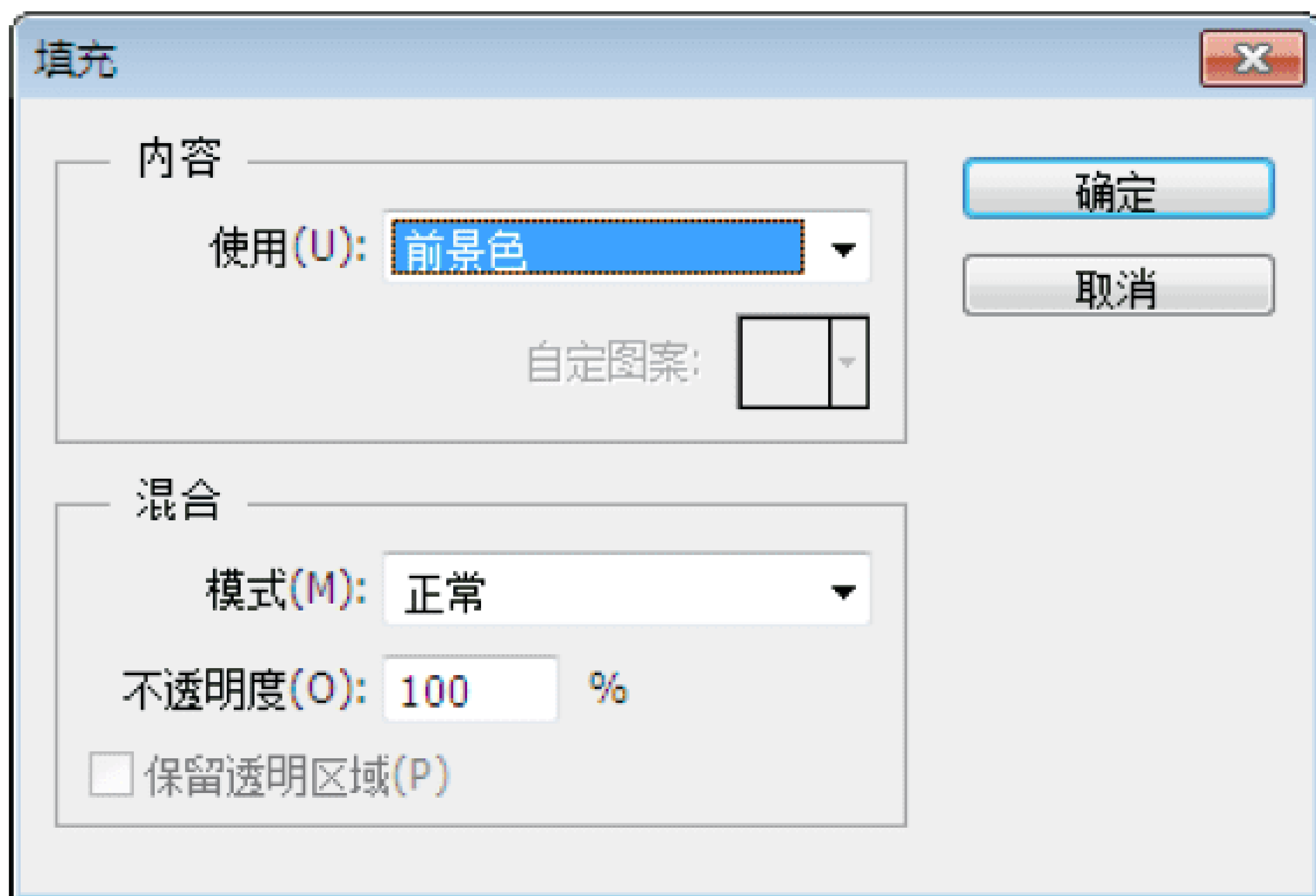
设置颜色为黄灰色



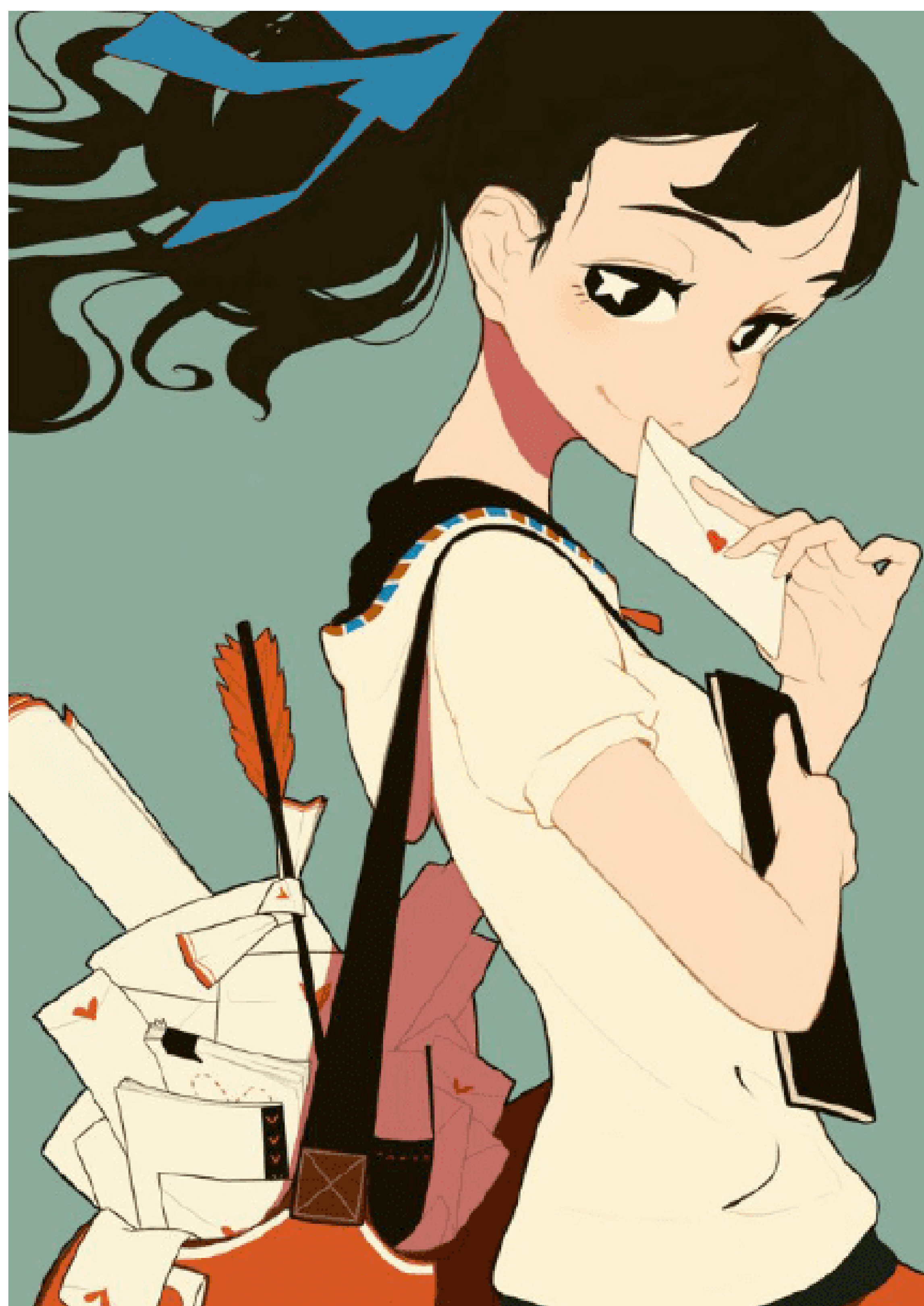
选择“填充“选项

步骤 05 执行上述操作后，弹出“填充”对话框，在“使用”列表框中，选择“前景色”选项。

步骤 06 单击“确定”按钮，即可填充前景色。按 Ctrl + D 快捷键，取消选区。



选择“前景色”选项



取消选区

15.1.7 实战——使用油漆桶工具填充颜色

使用油漆桶工具可以快速、便捷地为漫画图像填充颜色，填充颜色以前景色为准。

步骤 01 按 Ctrl + O 快捷键，打开一幅漫画素材图像。

步骤 02 选取工具箱中的魔棒工具，移动鼠标指针至图像编辑窗口中的合适位置，单击鼠标左键，创建一个选区。



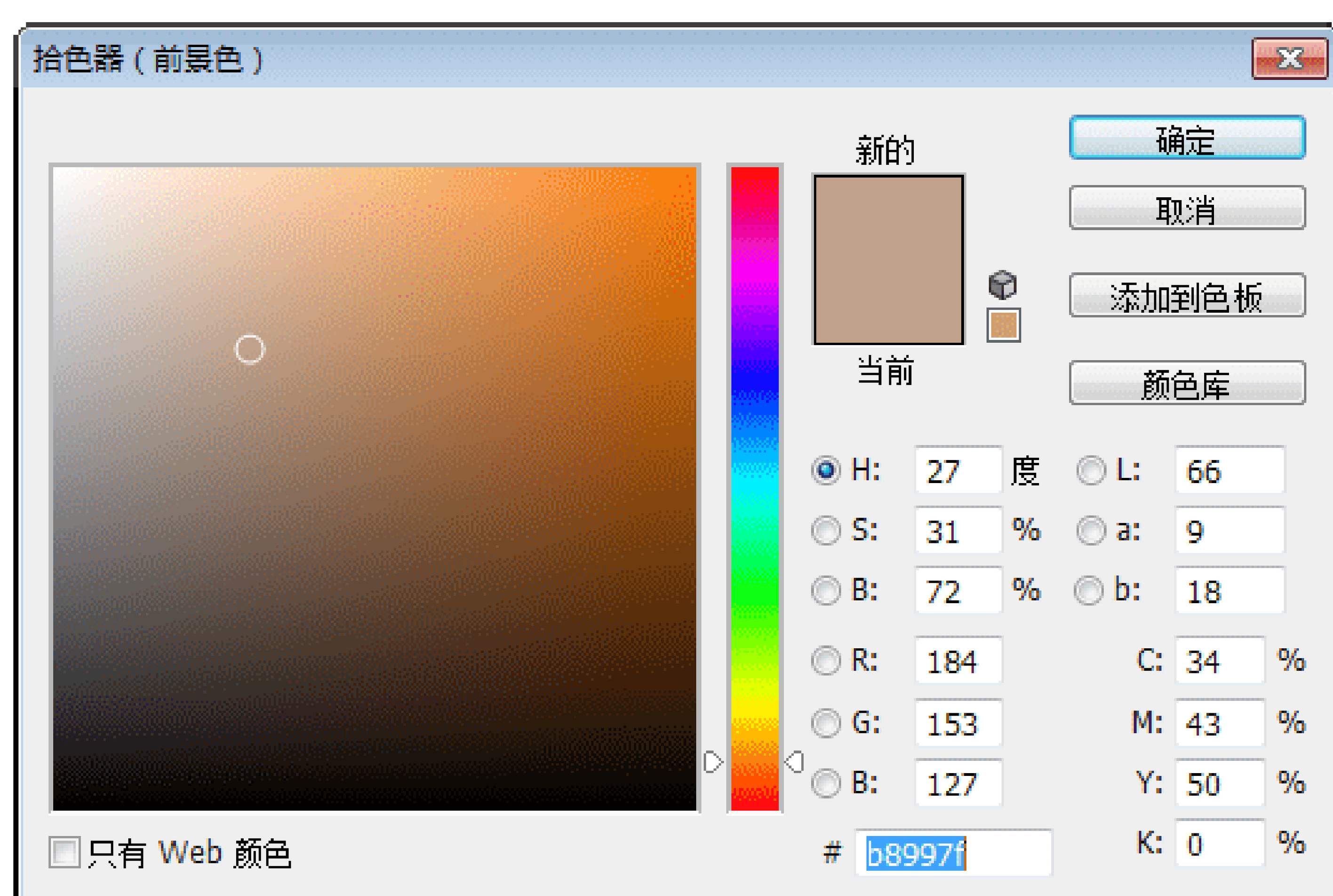
打开漫画素材



创建选区

步骤 03　单击工具箱下方的“设置前景色”色块，弹出“拾色器（前景色）”对话框，设置前景色为黄灰色（RGB 参数值分别为 184，153，127），单击“确定”按钮即可。

步骤 04　选取工具箱中油漆桶工具，移动鼠标指针至选区中，单击鼠标左键，即可为选区填充颜色。按 Ctrl + D 快捷，取消选区。



设置前景色



取消选区

◆ **知识扩展**

油漆桶工具的效果与“填充”命令的效果非常相似，都是用于在图像或选区中填充颜色或图案。

但是油漆桶工具在填充前会对鼠标单击位置的颜色进行取样，从而常用于填充颜色相同或相似的图像区域。

而且油漆桶工具只能填充颜色相同或相似的一小块图像区域，但是“填充”命令可以直接将选区内的区域全部一次性填充颜色。

15.1.8　实战——使用渐变工具填充双色

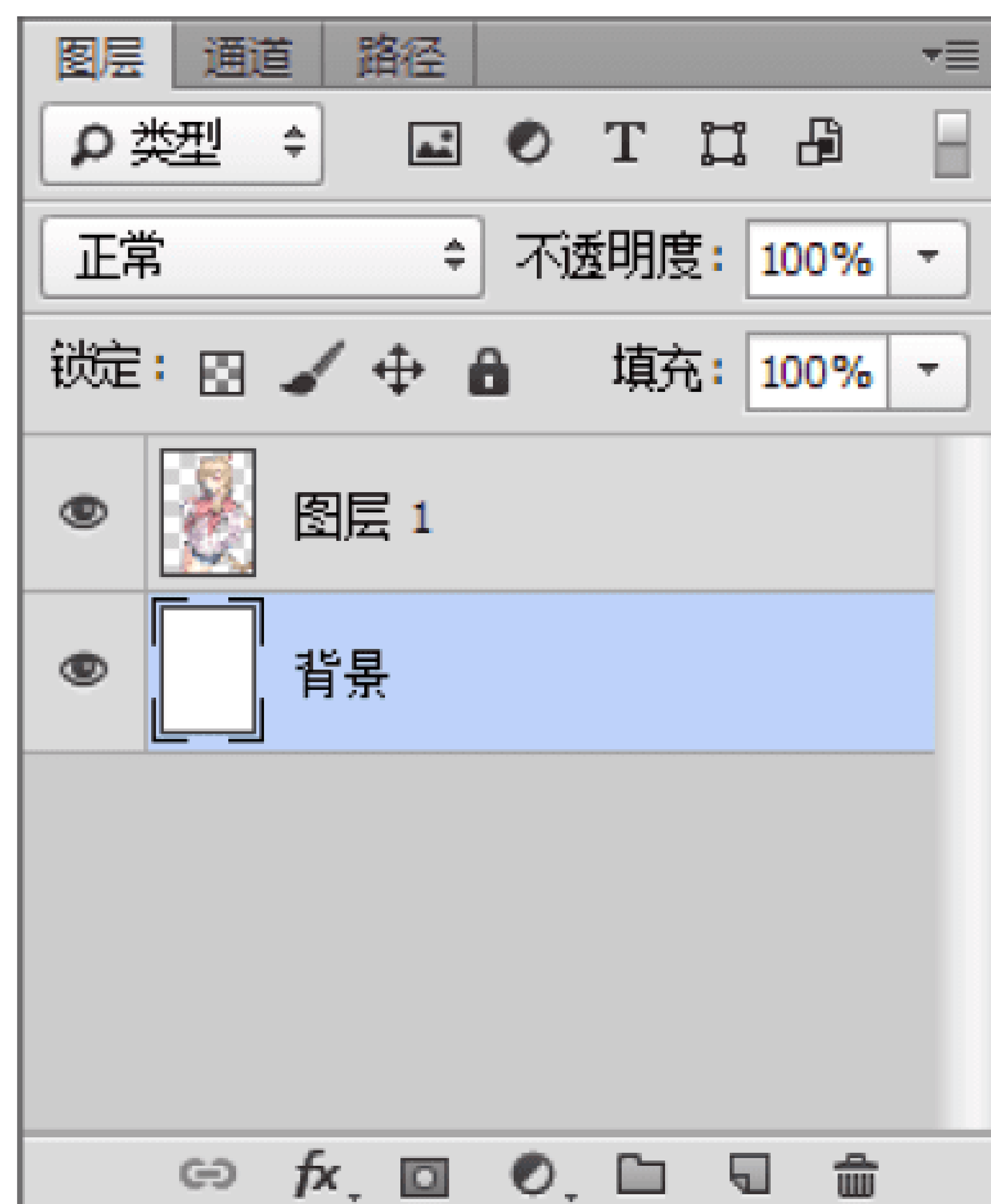
在 Photoshop 中，用户可以使用渐变工具对所选定的漫画图像进行双色填充。

步骤 01　按 Ctrl + O 快捷键，打开一幅漫画素材图像。

步骤 02　在“图层”面板中选择“背景”图层。



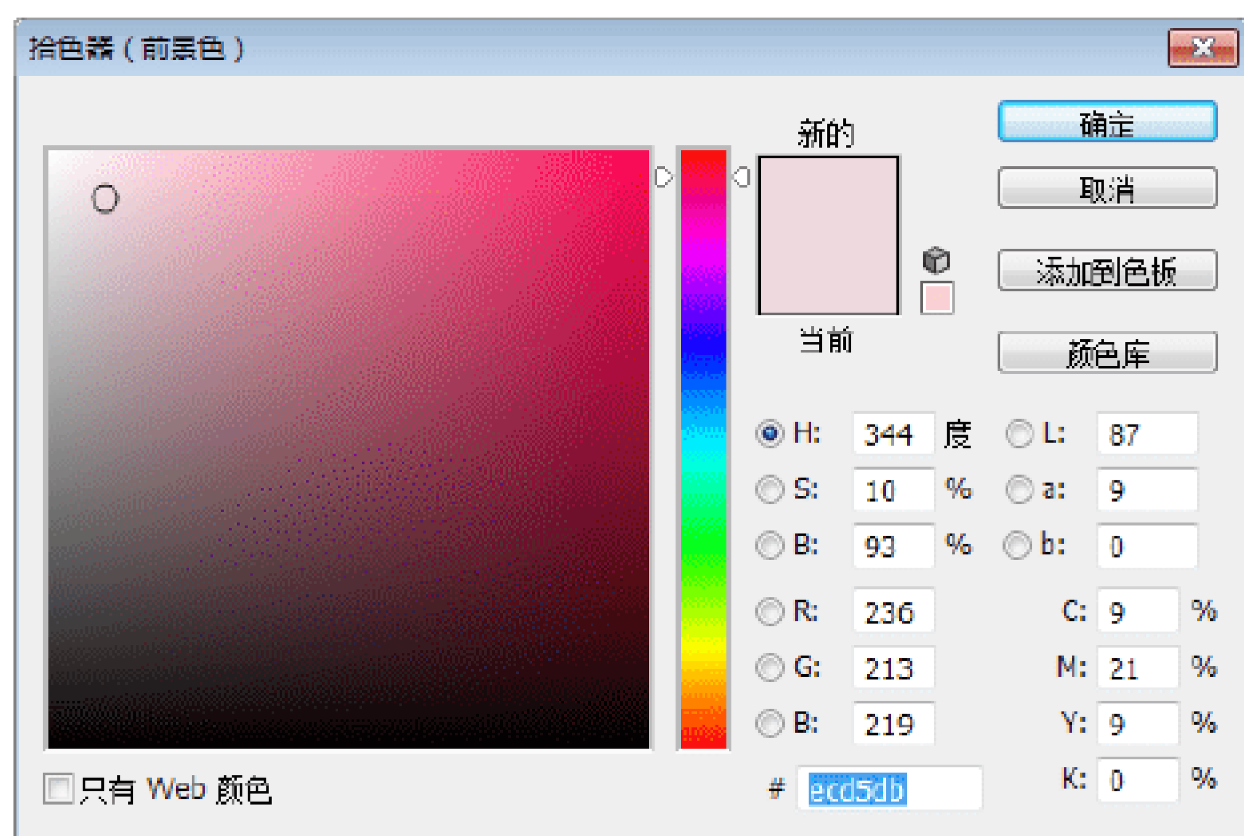
打开漫画素材



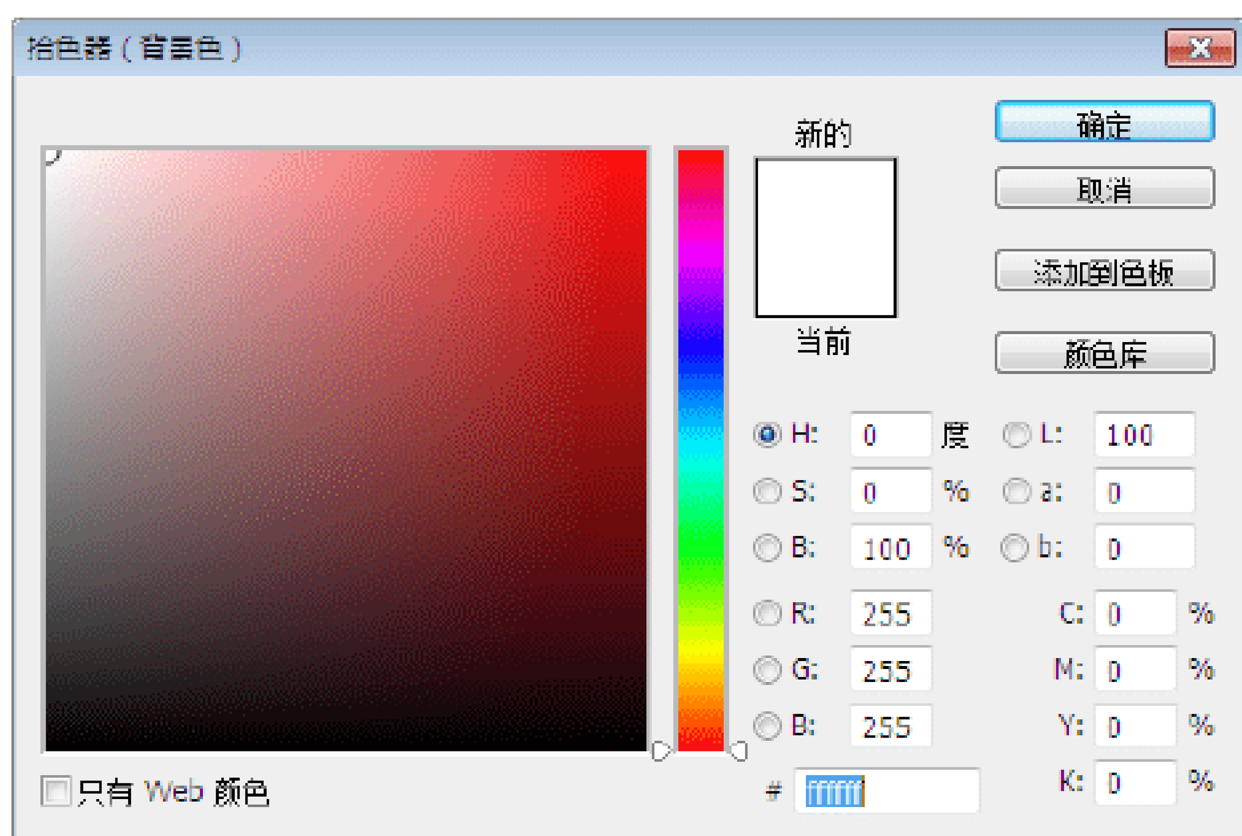
选择“背景”图层

步骤 03 单击前景色色块，弹出“拾色器（前景色）”对话框，设置前景色为浅粉色（RGB参数值分别为236，213，219），单击“确定”按钮。

步骤 04 单击背景色色块，即可弹出“拾色器（背景色）”对话框，设置背景色为白色（RGB参数值均为255），单击“确定”按钮。



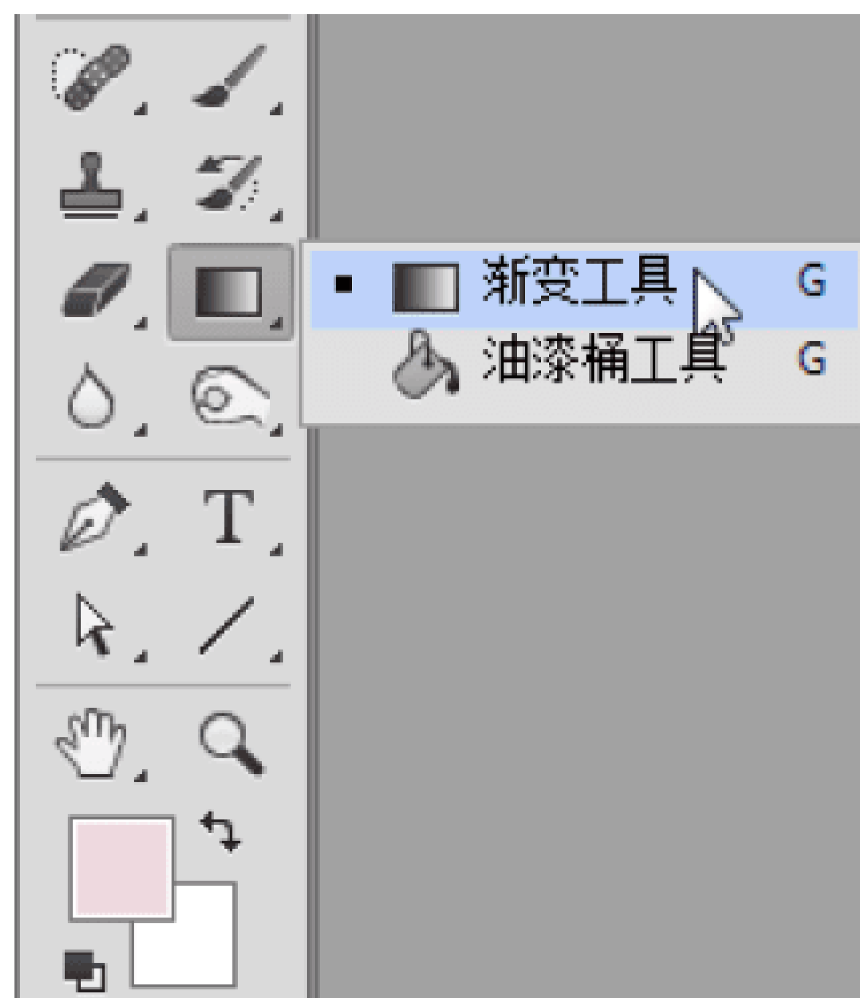
设置前景色为浅粉色



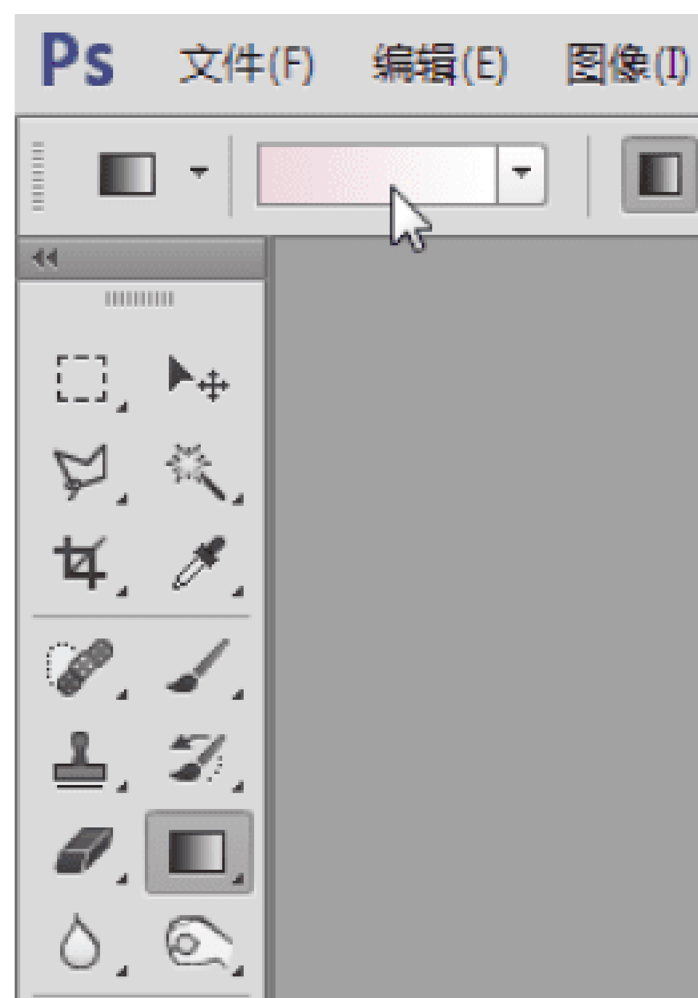
设置背景色为白色

步骤 05 选取工具箱中的渐变工具。

步骤 06 在工具属性栏中单击“点按可编辑渐变”按钮。



选取渐变工具



单击“点按可编辑”按钮

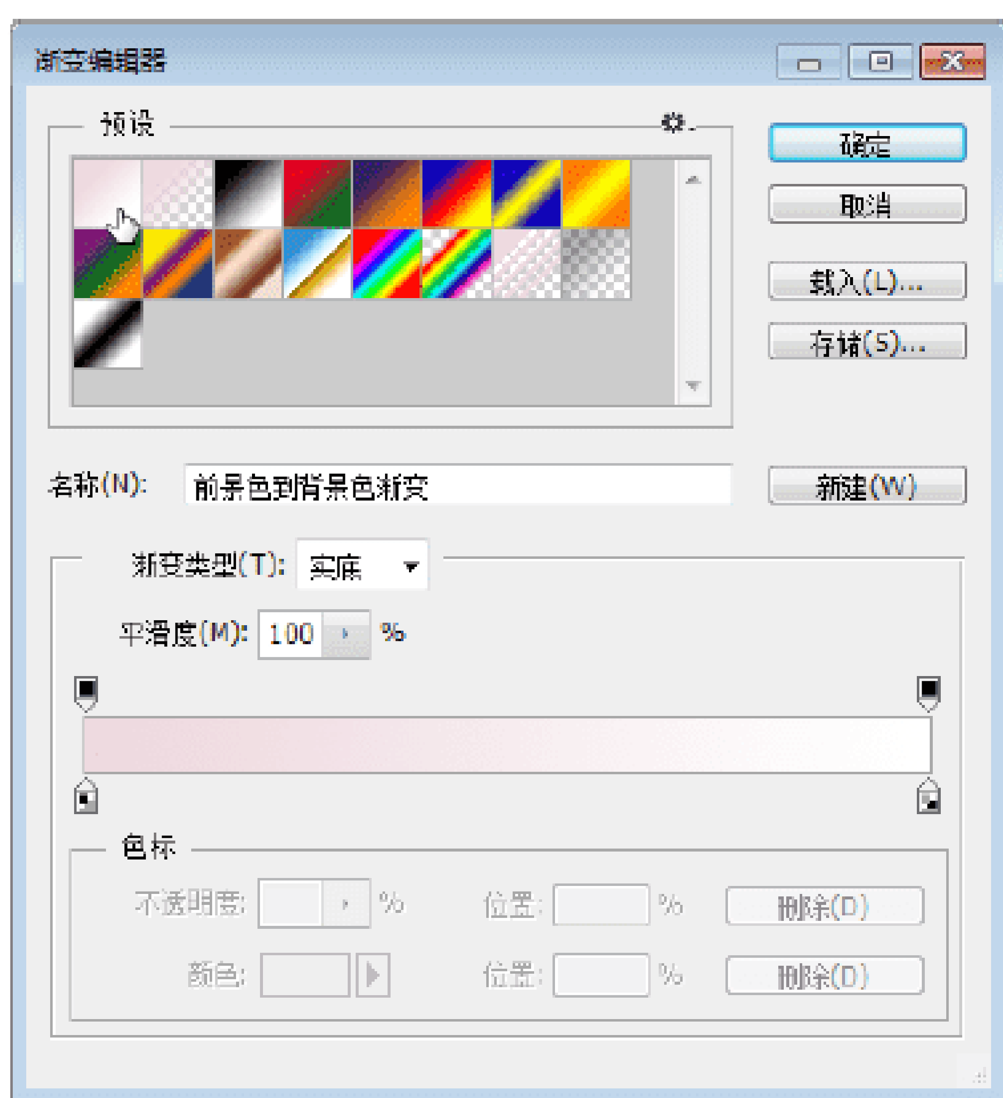


◆ **知识扩展**

运用渐变工具，可以对所选定的图像进行多种颜色的混合填充，从而增强图像的视觉效果。“渐变编辑器”对话框的“位置”文本框中显示标记点在渐变颜色带中的位置，用户可以输入数字来改变颜色标记点的位置，也可以直接拖曳渐变颜色带下端的颜色标记点。按 Delete 键可将此颜色标记点删除。

步骤 07 弹出“渐变编辑器”对话框，在“预设”选项区中，选择“前景色到背景色渐变”色块。

步骤 08 单击“确定”按钮，即可选中渐变颜色，将鼠标指针移动至图像编辑窗口的上方，按住 Shift 键的同时，按住鼠标左键从上到下拖曳，释放鼠标左键，即可填充渐变颜色。



选择“前景色到背景色渐变”色块



填充渐变颜色

◆ **知识扩展**

在渐变工具属性栏中，渐变工具提供了以下 5 种渐变方式。

- 线性渐变：从起点到终点做直线形状的渐变。
- 径向渐变：从中心开始做圆形放射状渐变。



线性渐变



径向渐变

- 角度渐变：从中心开始做逆时针方向的角度渐变。
- 对称渐变：从中心开始做对称直线形状的渐变。



角度渐变



对称渐变

- 菱形渐变：从中心开始做菱形渐变。



菱形渐变

15.1.9 实战——使用渐变工具创建多色图像

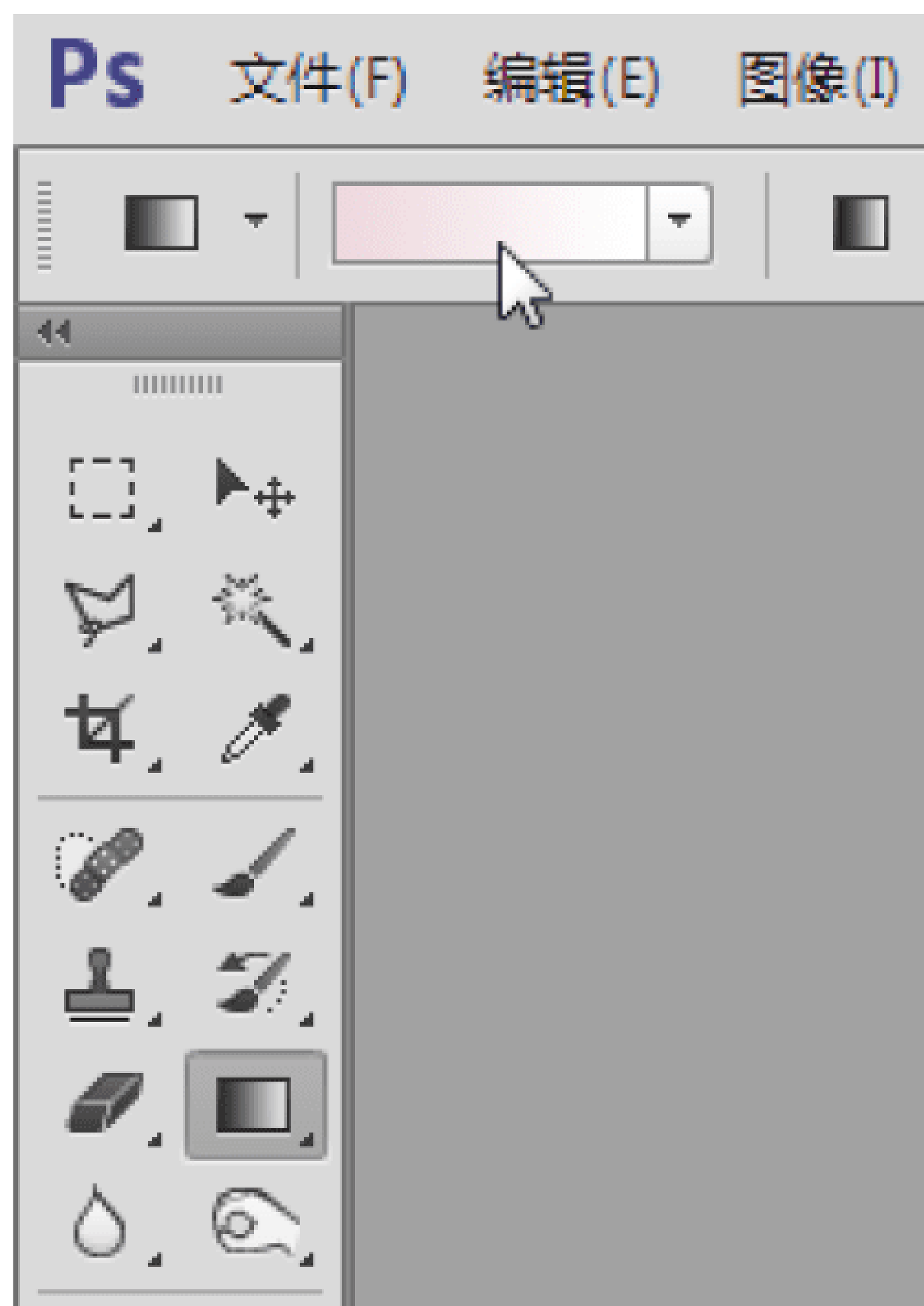
在编辑图像时，用户可以根据需要，运用渐变工具创建多色图像，增强图像的视觉效果。

步骤 01 按 Ctrl + O 快捷键，打开一幅漫画素材图像。

步骤 02 选取工具箱中的渐变工具，在工具属性栏中单击“点按可编辑渐变”按钮。



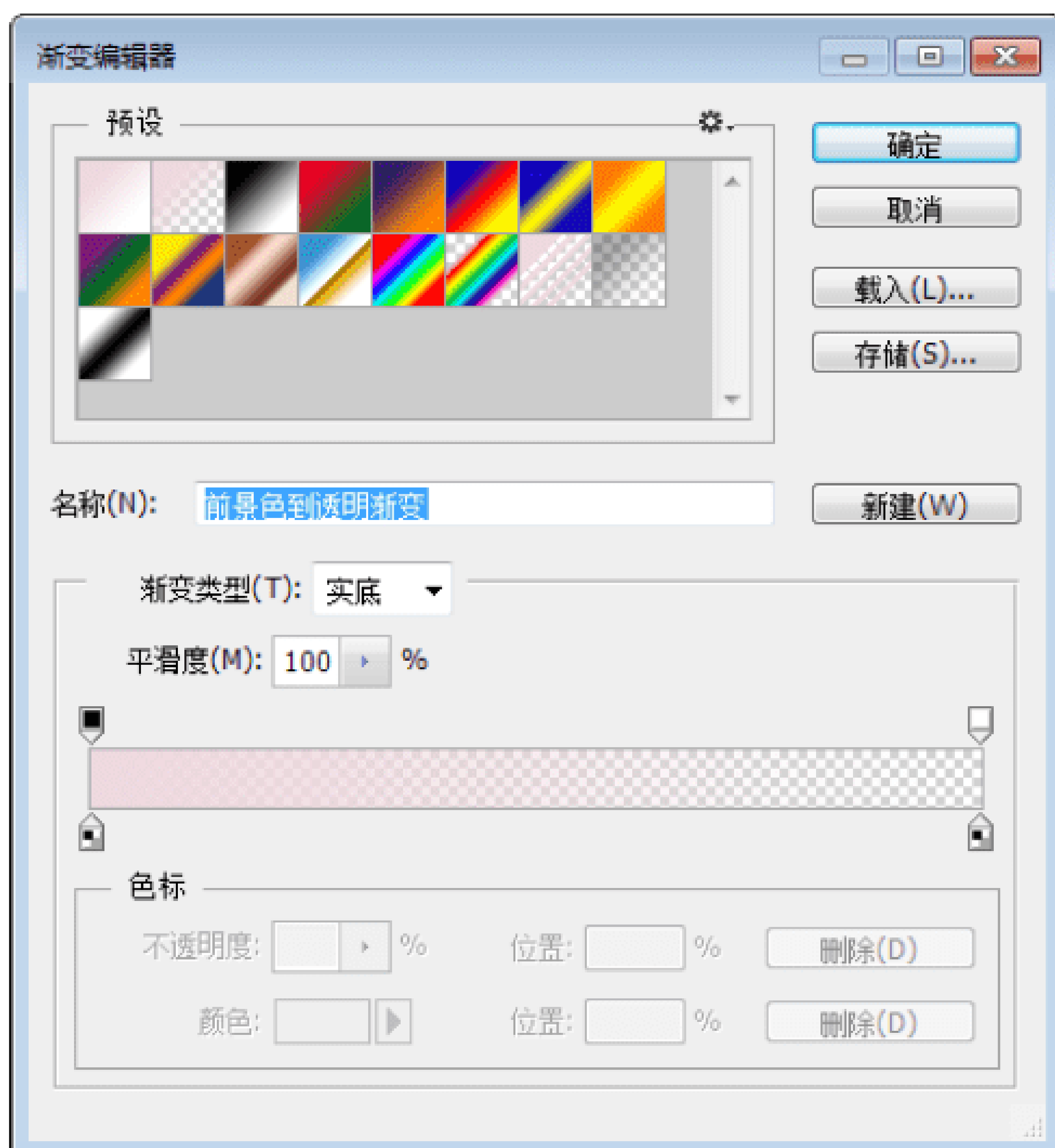
打开漫画素材



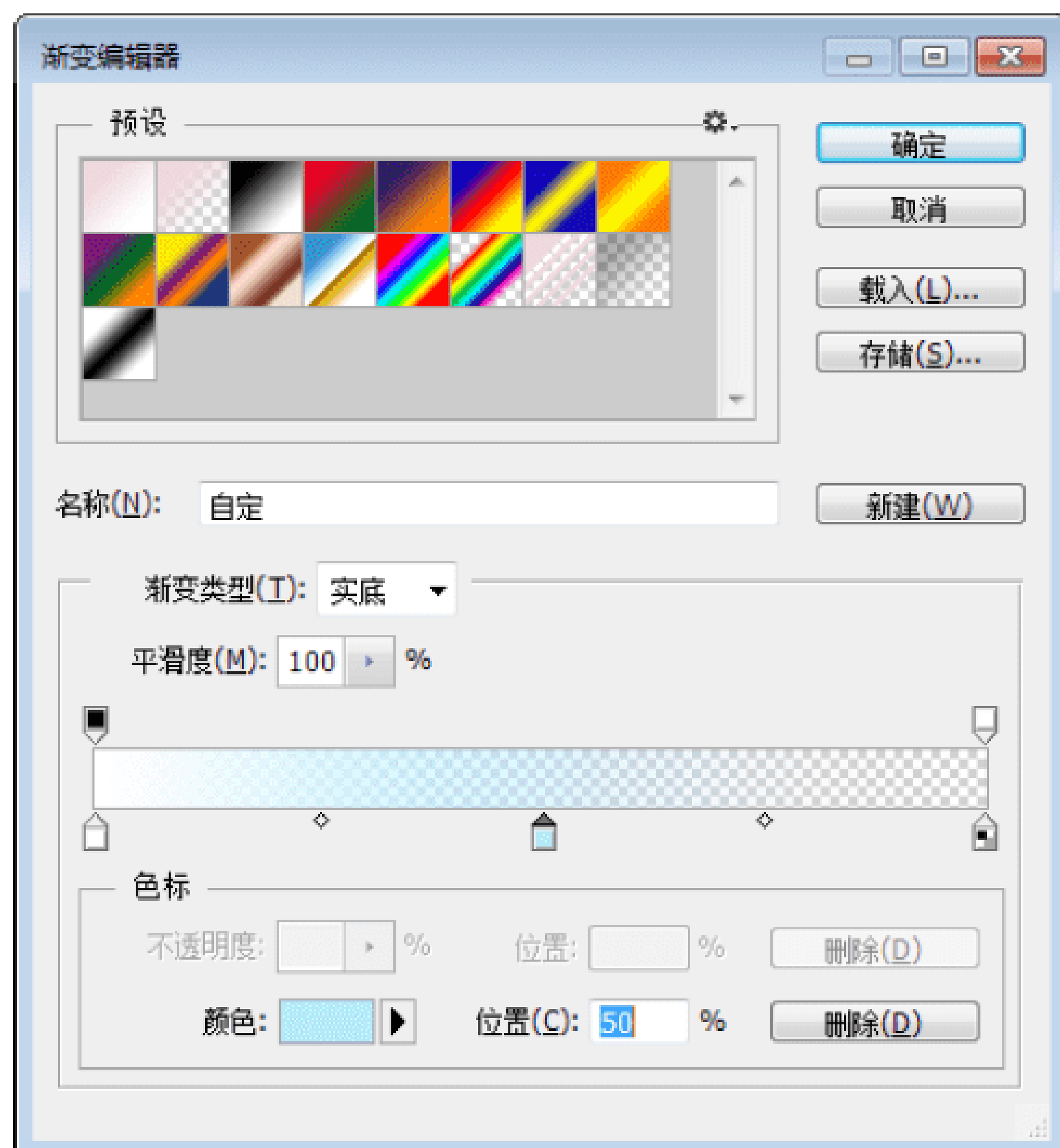
单击“点按可编辑渐变”按钮

步骤 03 执行上述操作后，即可弹出“渐变编辑器”对话框，在其中选择“前景色到透明渐变”渐变色。

步骤 04 设置第一个滑块的颜色为白色（RGB 参数值均为 255）。并在适当位置单击，添加一个滑块，设置颜色为蓝色（RGB 参数值分别 176，233，253），单击“确定”按钮，即设置渐变颜色。



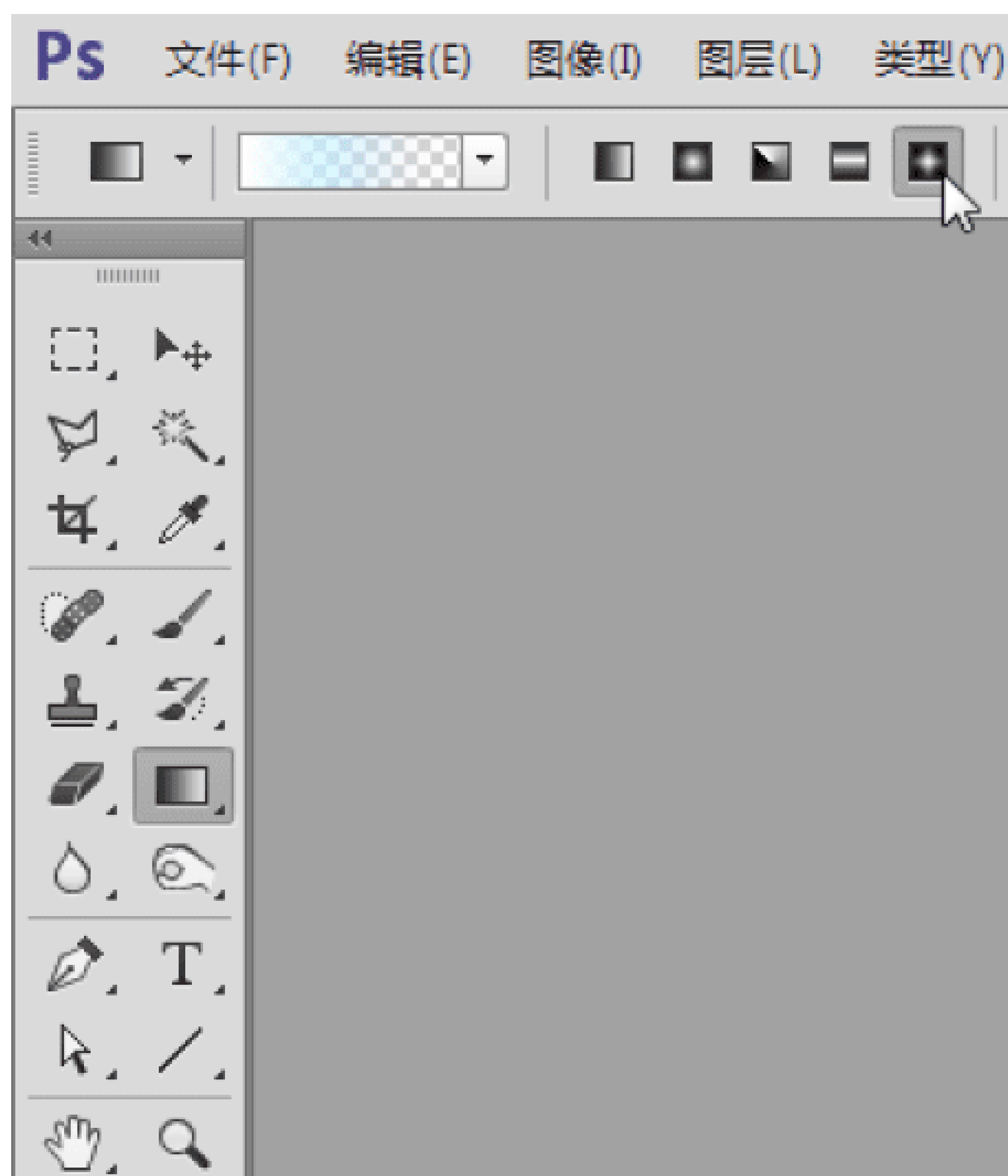
选择“前景色到透明渐变”渐变色



设置滑块颜色

步骤 05 在工具属性栏中，单击“菱形渐变”按钮。

步骤 06 移动鼠标指针至图像编辑窗口中的合适位置，按住鼠标左键并拖曳，释放鼠标左键即可创建菱形渐变。



单击“菱形渐变”按钮



创建菱形渐变

◆ **知识扩展**

在“渐变编辑器”对话框的“预设”选项区中，前两个渐变色块是系统根据前景色和背景色自动设置的，若用户对当前的渐变色不满意，也可以在该对话框中通过渐变滑块对渐变色进行调整。

15.2 绘制忧郁贵族

上面讲述了各种上色的工具以及方法，接下来进行上色实战，绘制忧郁贵族。

15.2.1 实战——动作姿态设定

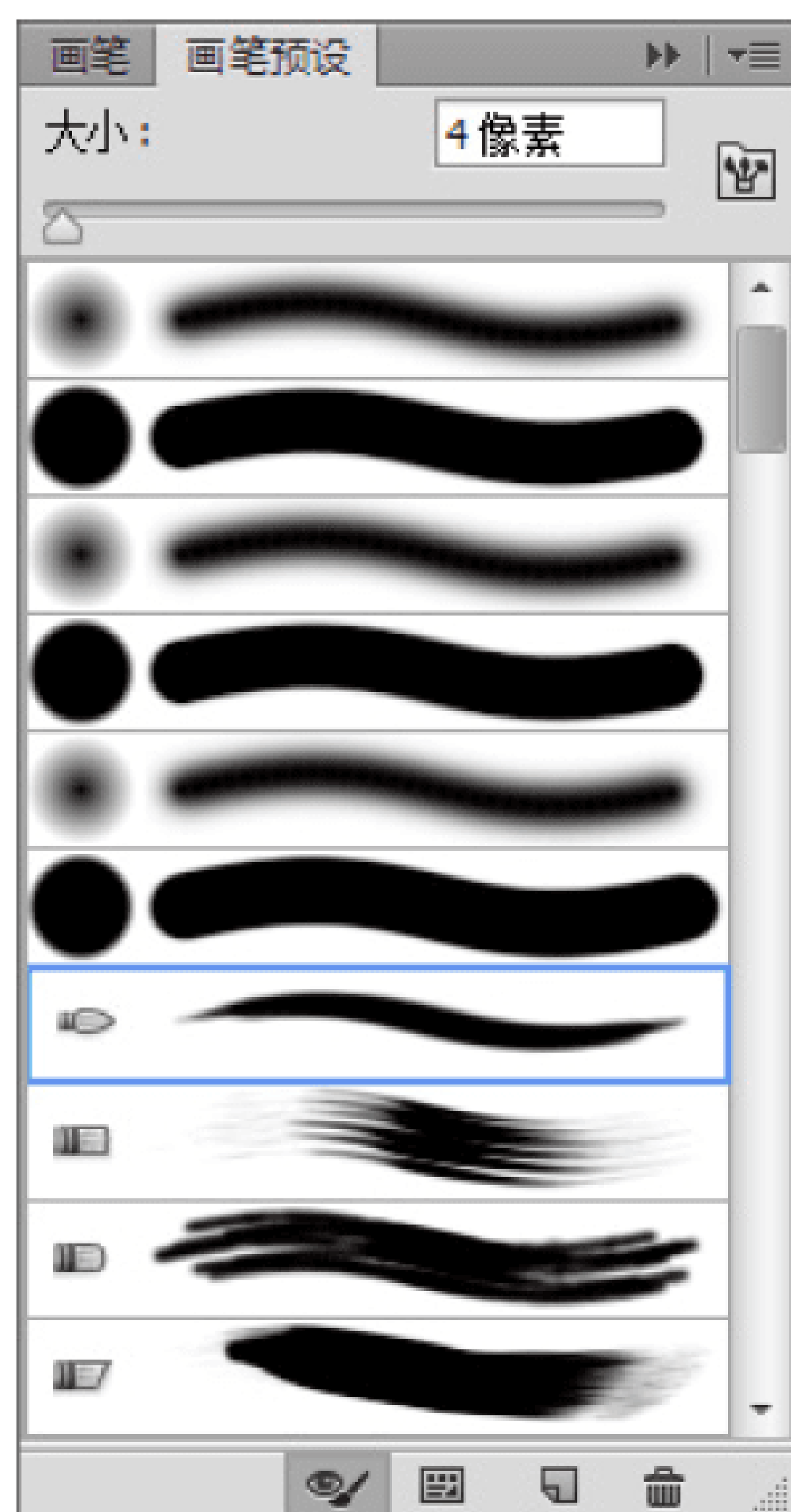
步骤 01 在菜单栏选择“文件”|“新建”命令，在弹出的对话框中设置相应参数。

步骤 02 单击“确定”按钮，即可新建画布。

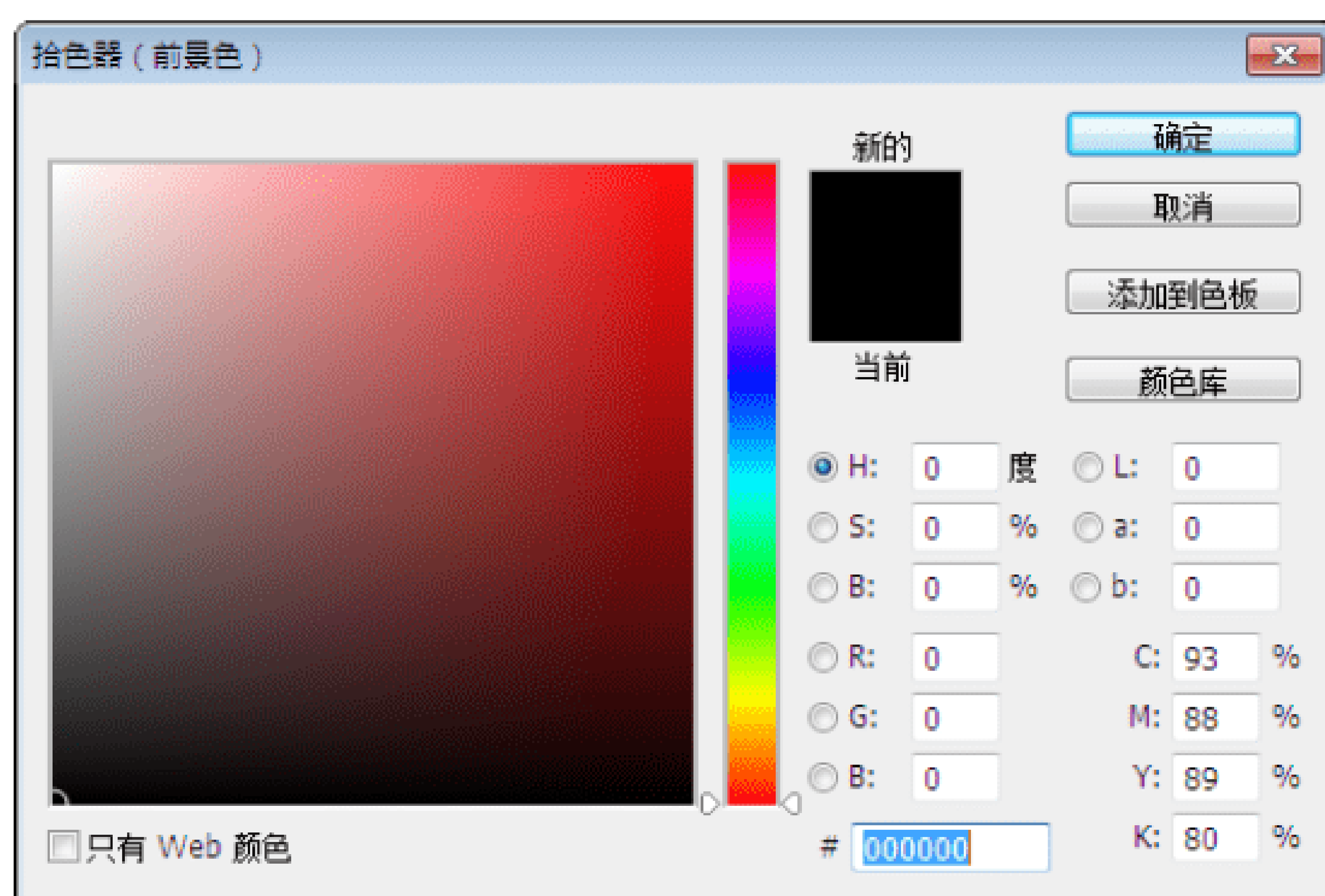




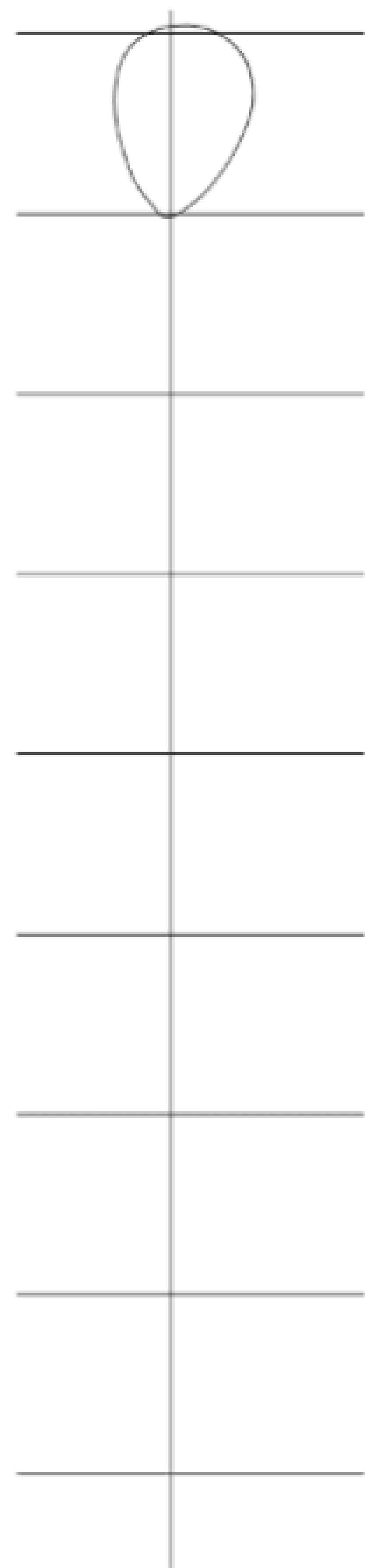
步骤 03　选取工具箱中的画笔工具，在菜单栏中选择“窗口”|“画笔”命令，在弹出的“画笔”面板中选择适合的画笔选项。



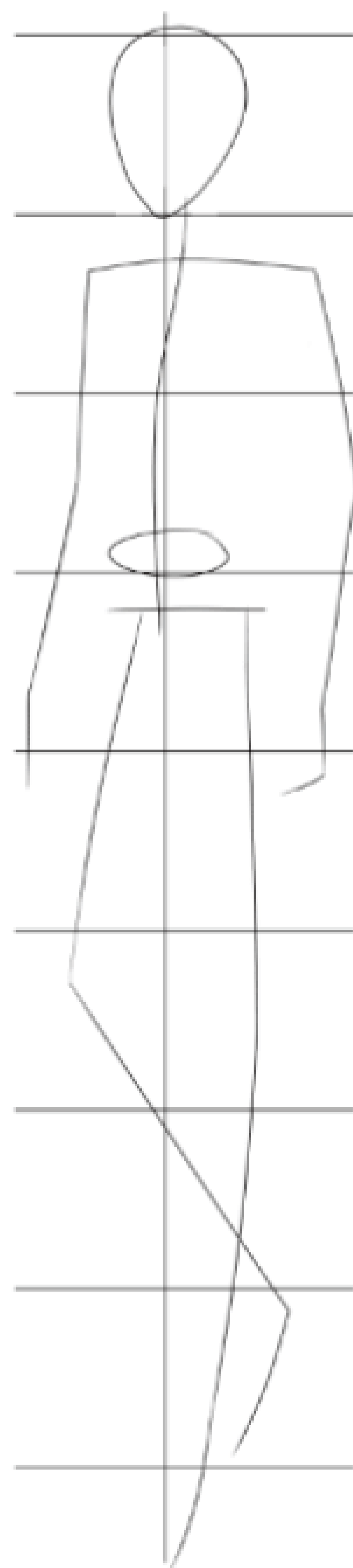
步骤 04　在工具箱底部单击前景色色块，弹出“拾色器（前景色）”对话框，设置前景色为黑色。



步骤 05　用线条表现人物的头部和躯干，本案例人物是 8.5 头身。



步骤 06　用线条在躯干上画出四肢，表现出人物肩膀一边高一边低的动作形态。



15.2.2 实战——人物关节设定

步骤 01 简单地绘制出人物胸腔和盆骨的大致形状。



步骤 02 用画圈圈的方法，大致画出人物关节。



15.2.3 实战——人物结构设定

步骤 01 根据之前确立下来的动作和关节草图，大致画出整体的结构。

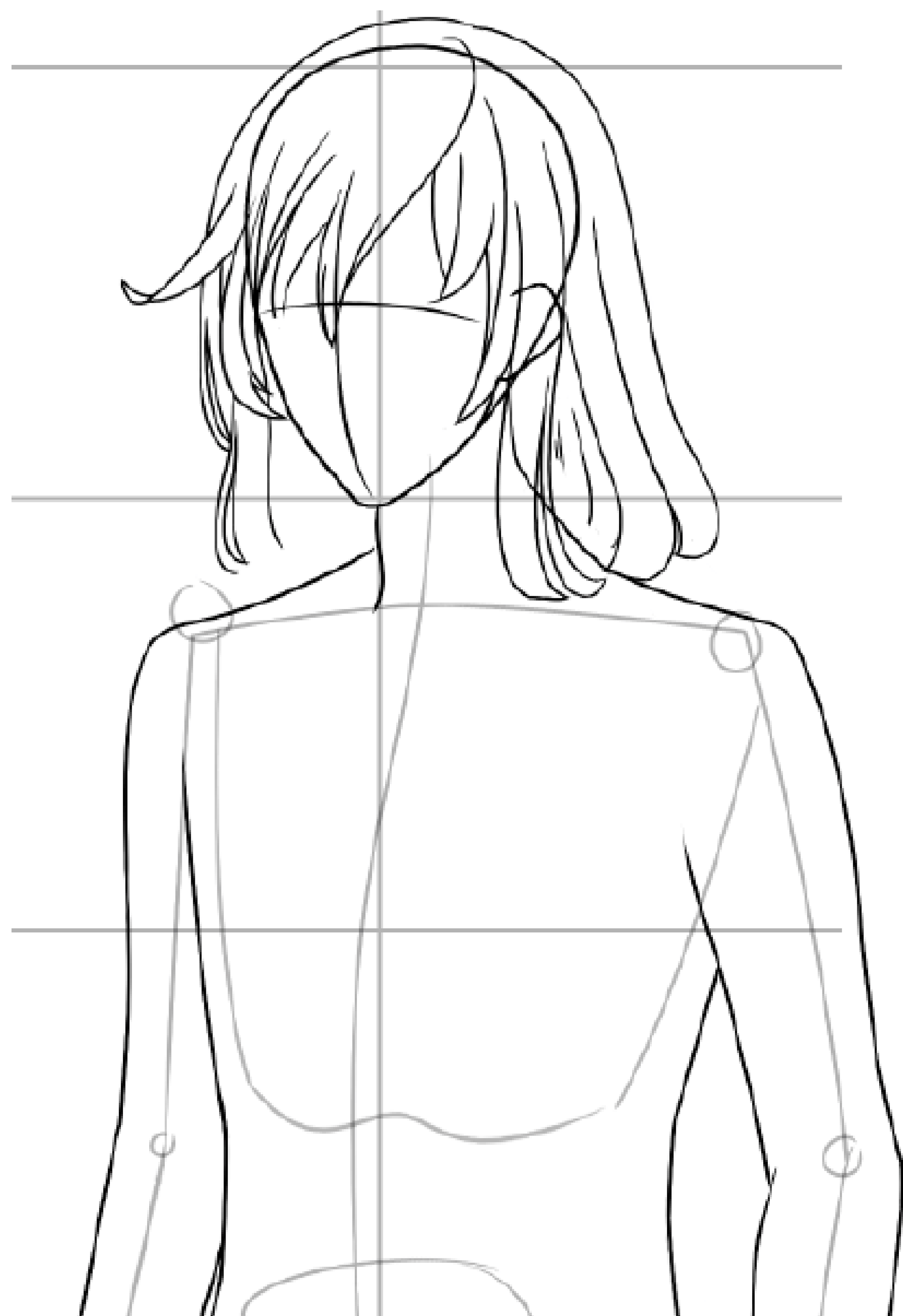


步骤 02 大致勾勒出面部的十字线，确定五官的位置，并画出耳朵和脸的轮廓线。

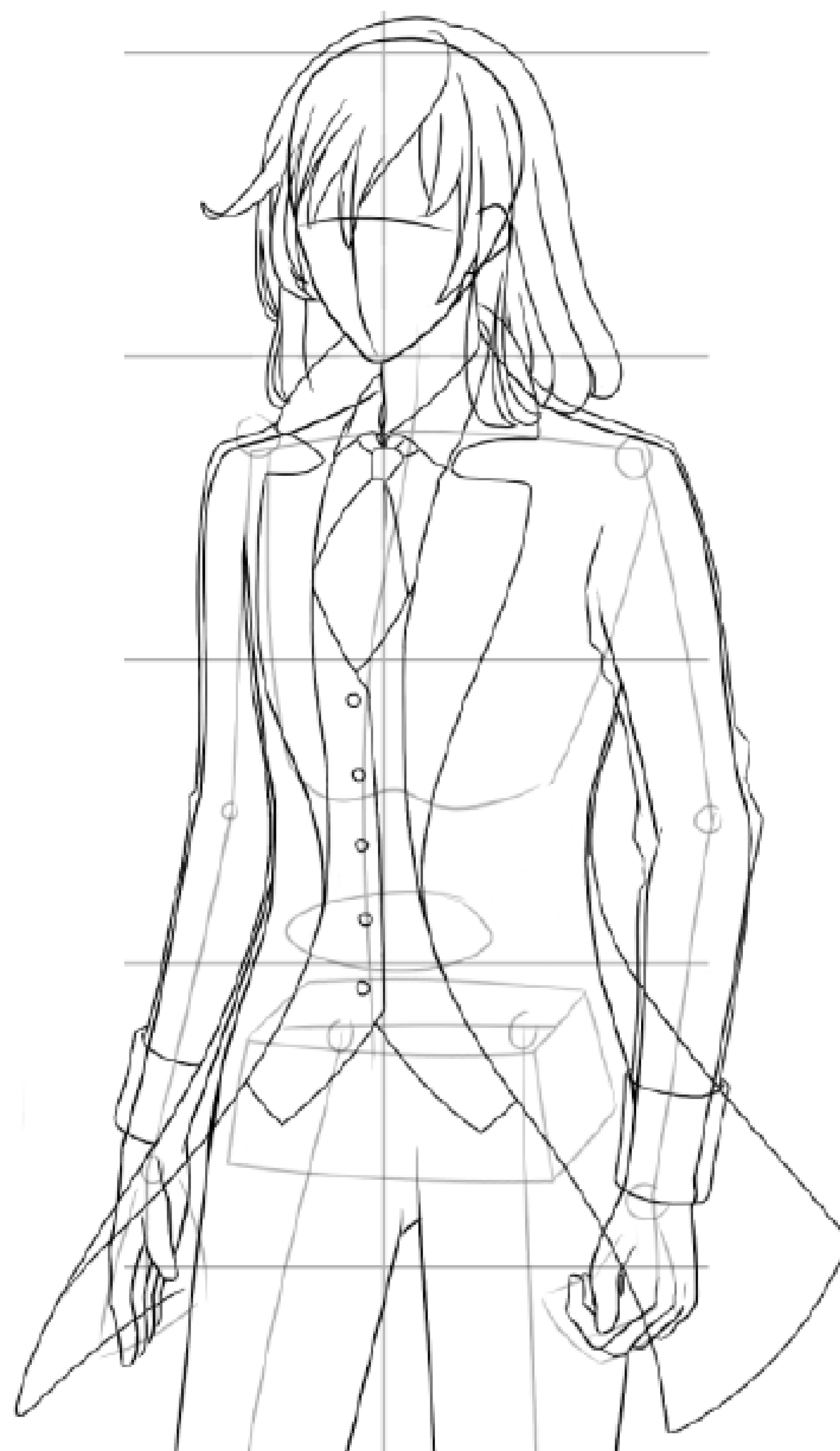


15.2.4 实战——衣服外形设定

步骤 01 根据头部轮廓线，绘制出人物头发的大致造型。



步骤 02 绘制出人物的衣服，这是一件西装。



步骤 03 继续绘制出人物的裤子与鞋子。

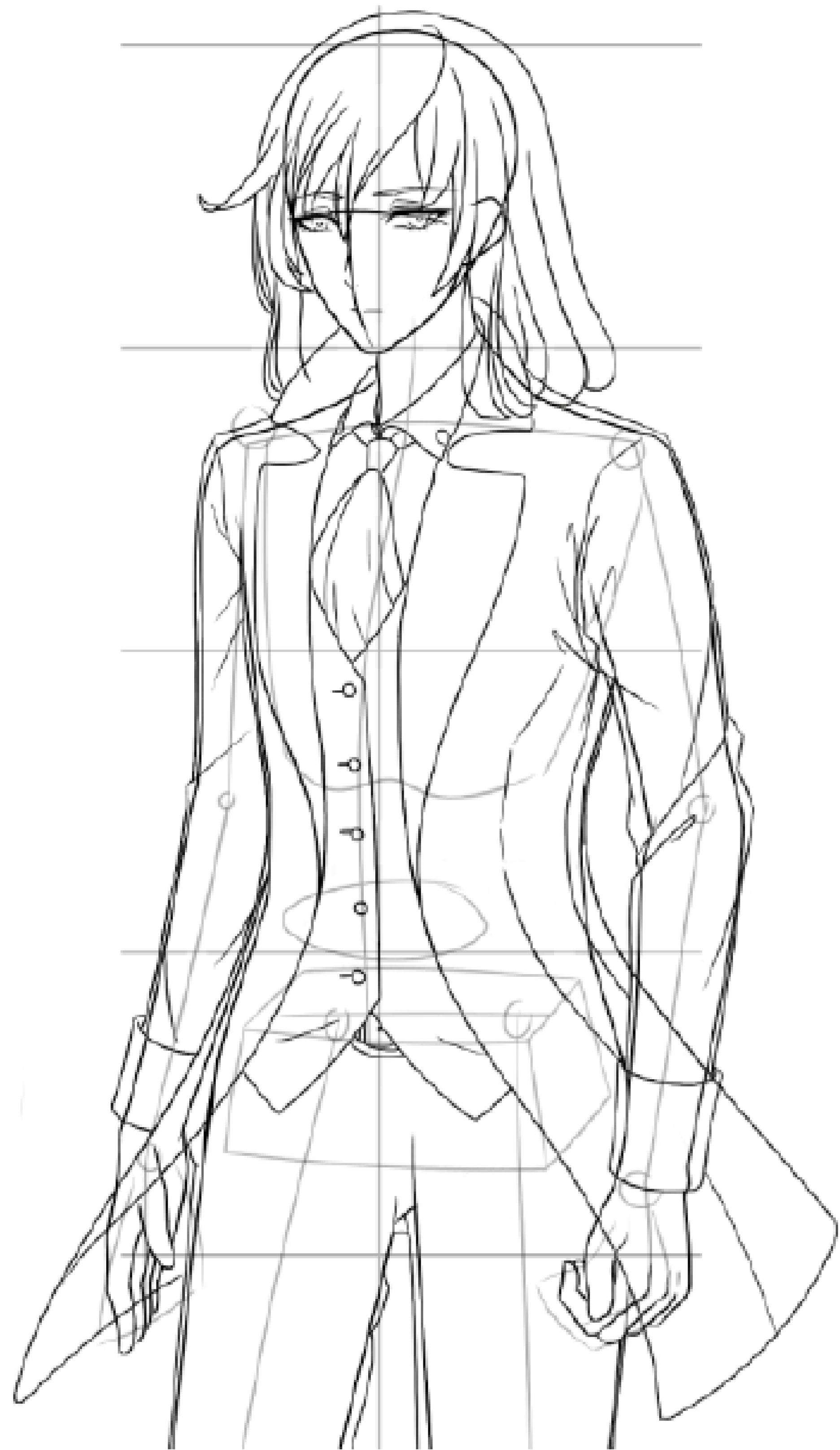


步骤 04 根据人物的面部十字线绘制出人物的五官。



15.2.5 实战——衣服褶皱设定

步骤 01 给人物的衣服添加褶皱，使画面更加有层次感。

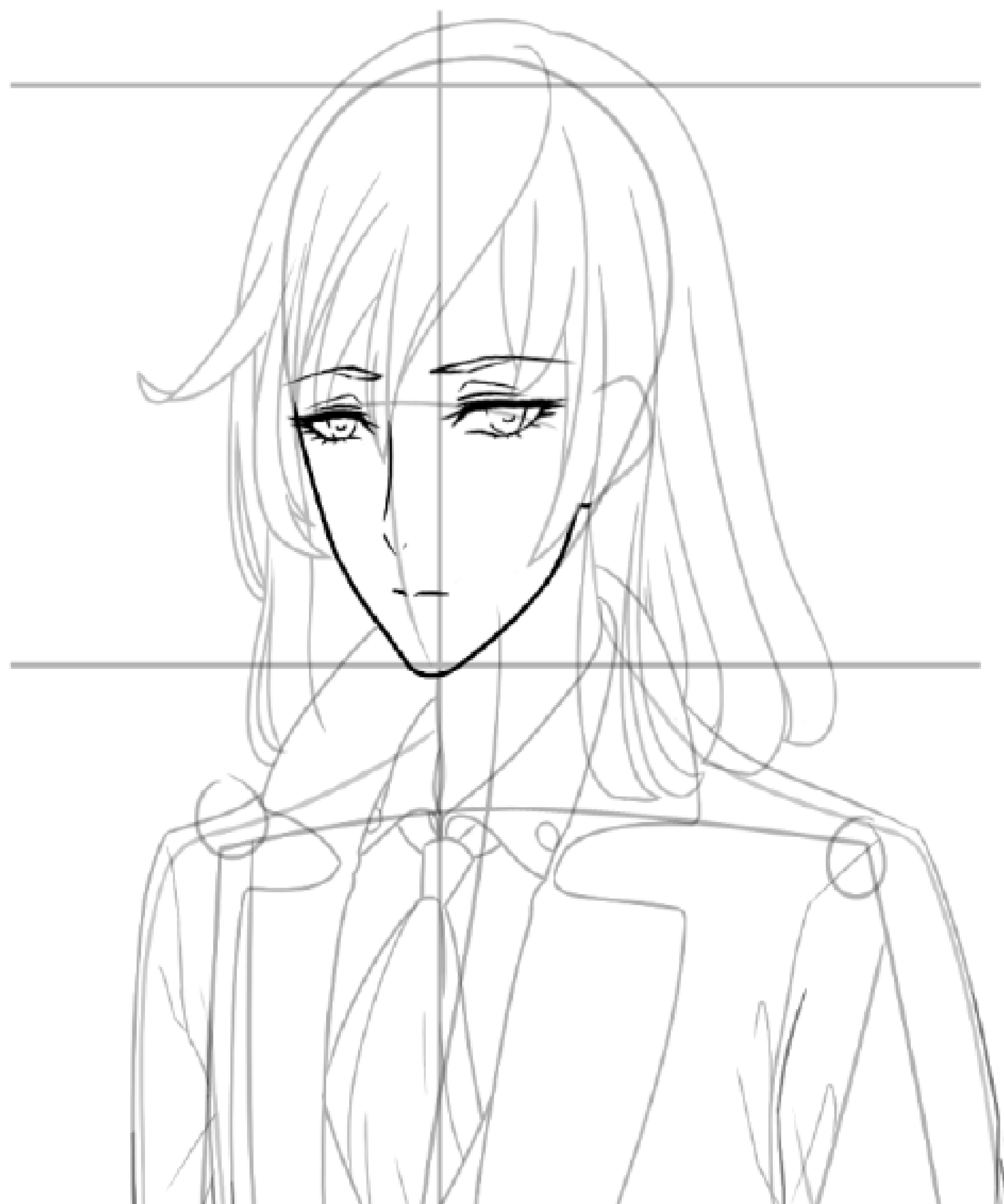


步骤 02 继续添加下半身裤子的褶皱，使之更加完整。



15.2.6 实战——清理多余线稿

步骤 01 新建图层，降低草图的不透明度，描绘出人物的线稿。

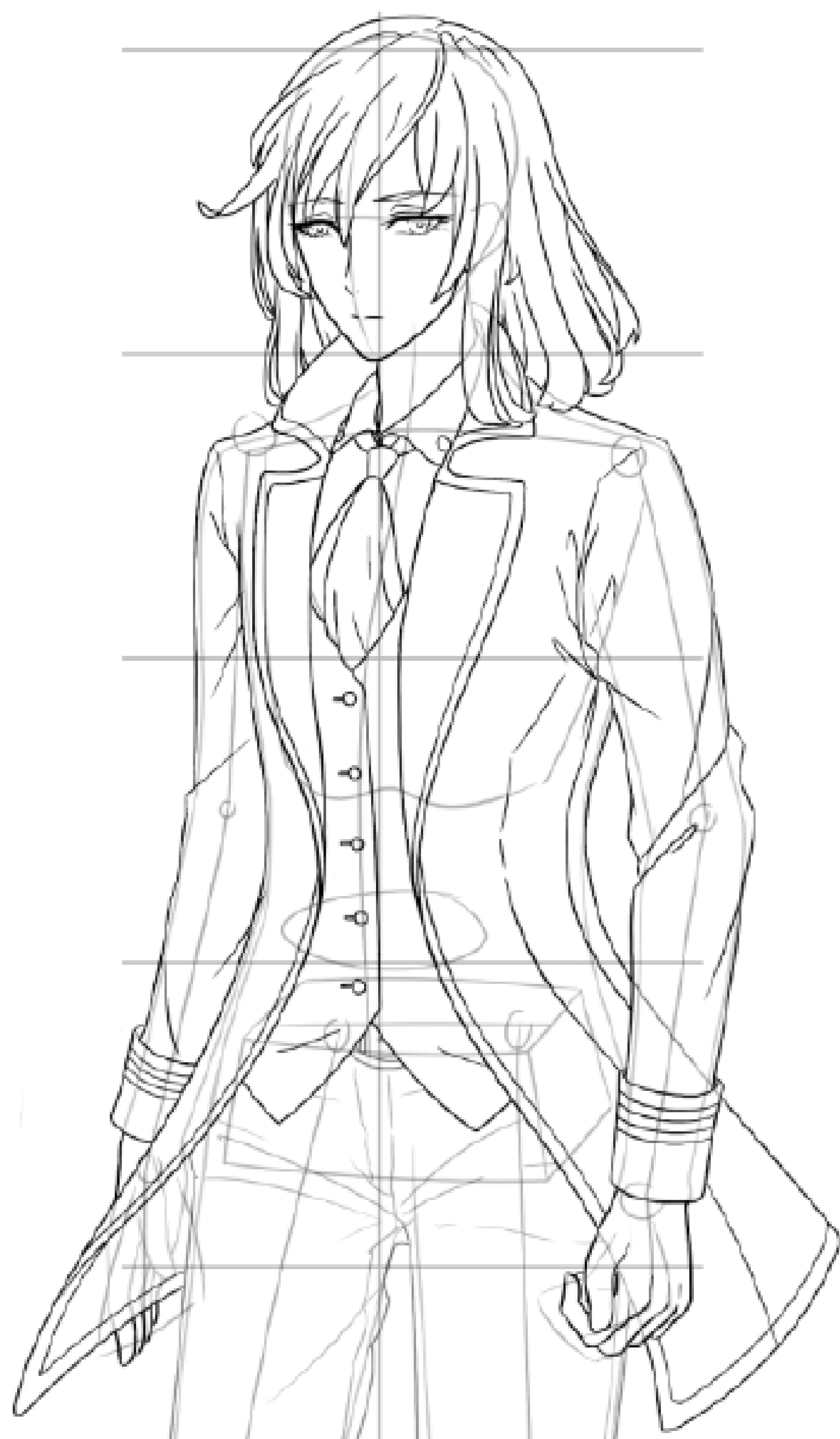


步骤 02 根据头发的轮廓线，详细地绘制出人物的头发。





步骤 03　继续绘制出人物衣服的线稿，绘制衣服时线条可以随意些。



步骤 04　接着绘制出人物裤子与鞋子的线稿，让画面更加完整。



15.2.7　实战——衣服图案设定

步骤 01　隐藏草稿图层，给人物的衣领添加花纹。



步骤 02　绘制出人物肩膀两侧的肩章。



步骤 03　给人物上衣的胸前添加流苏吊穗。

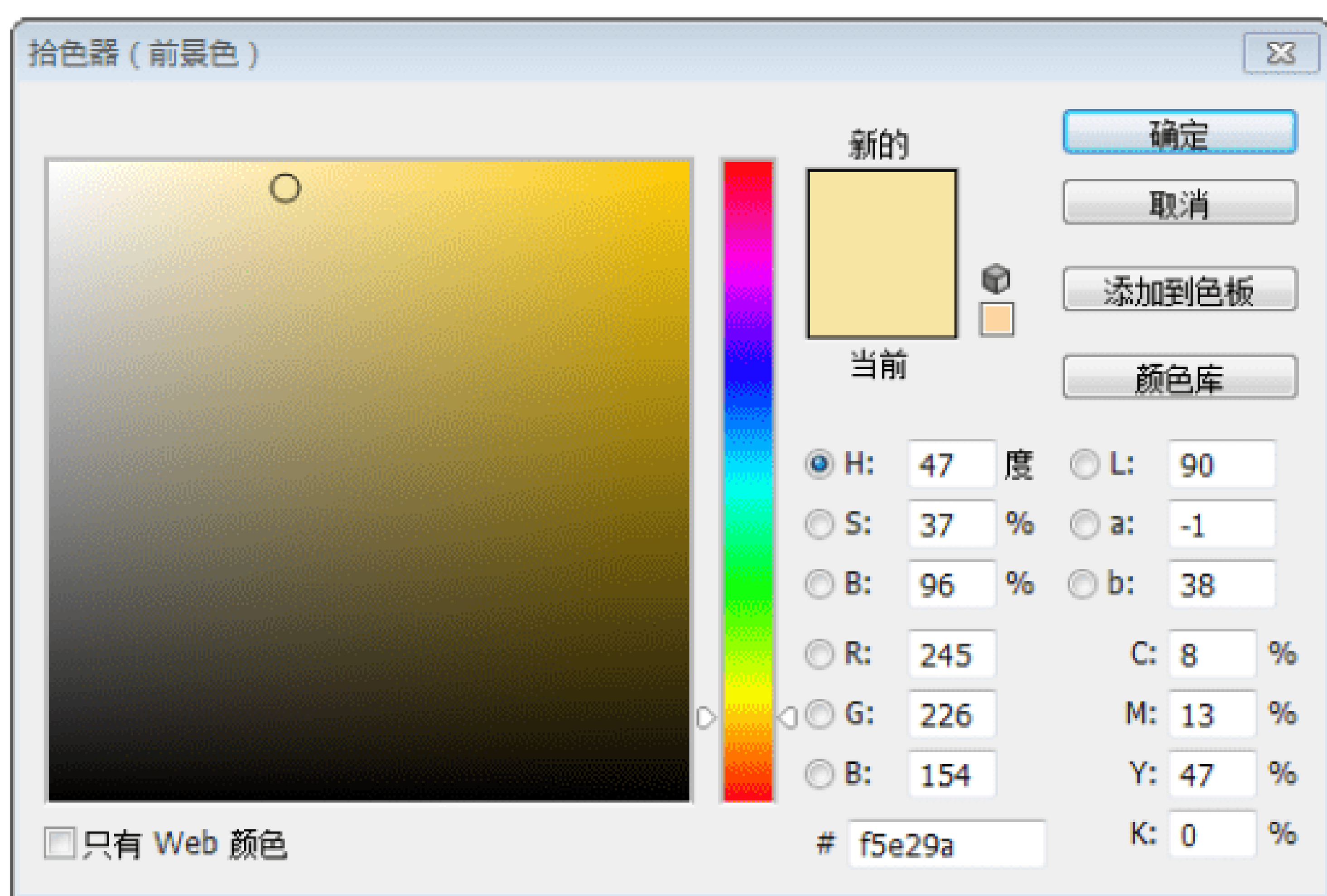


步骤 04　继续给人物的手上添加一个文件袋，使动作更生动。



15.2.8 实战——平铺底色

步骤 01　合并所有图层，并命名为“线稿”。在工具箱底部单击前景色色块，弹出“拾色器（前景色）”对话框，设置前景色为浅黄色。



步骤 02　选择工具箱中的魔棒工具，选中“线稿”图层，并选中图像编辑窗口中人物的头发部分。



步骤 03 单击工具属性栏中的“添加到选区”按钮，继续加选头发其他的部分。



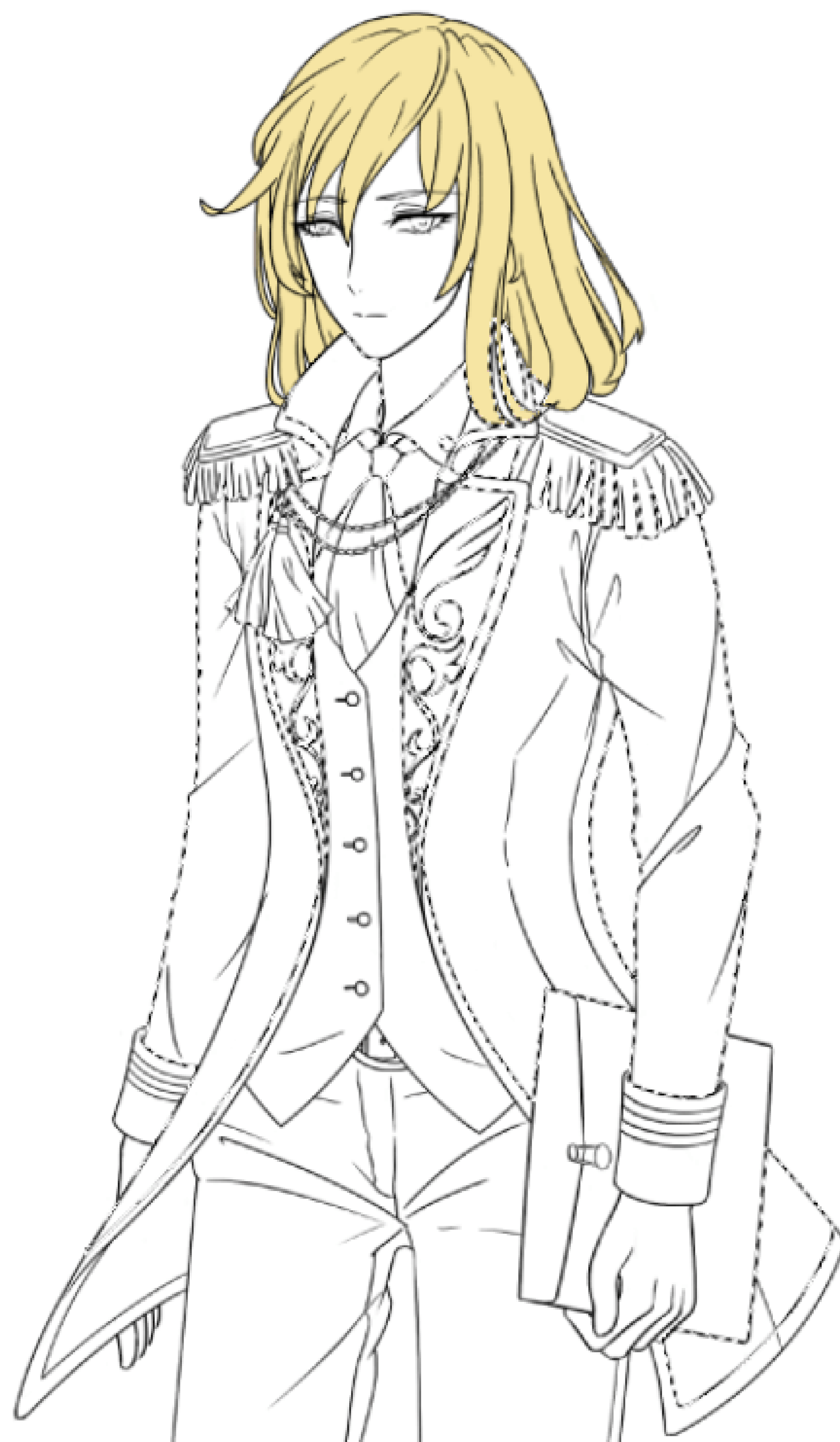
步骤 04 在“线稿”图层下方新建图层，按 Alt + Delete 快捷键，为选区填充前景色。



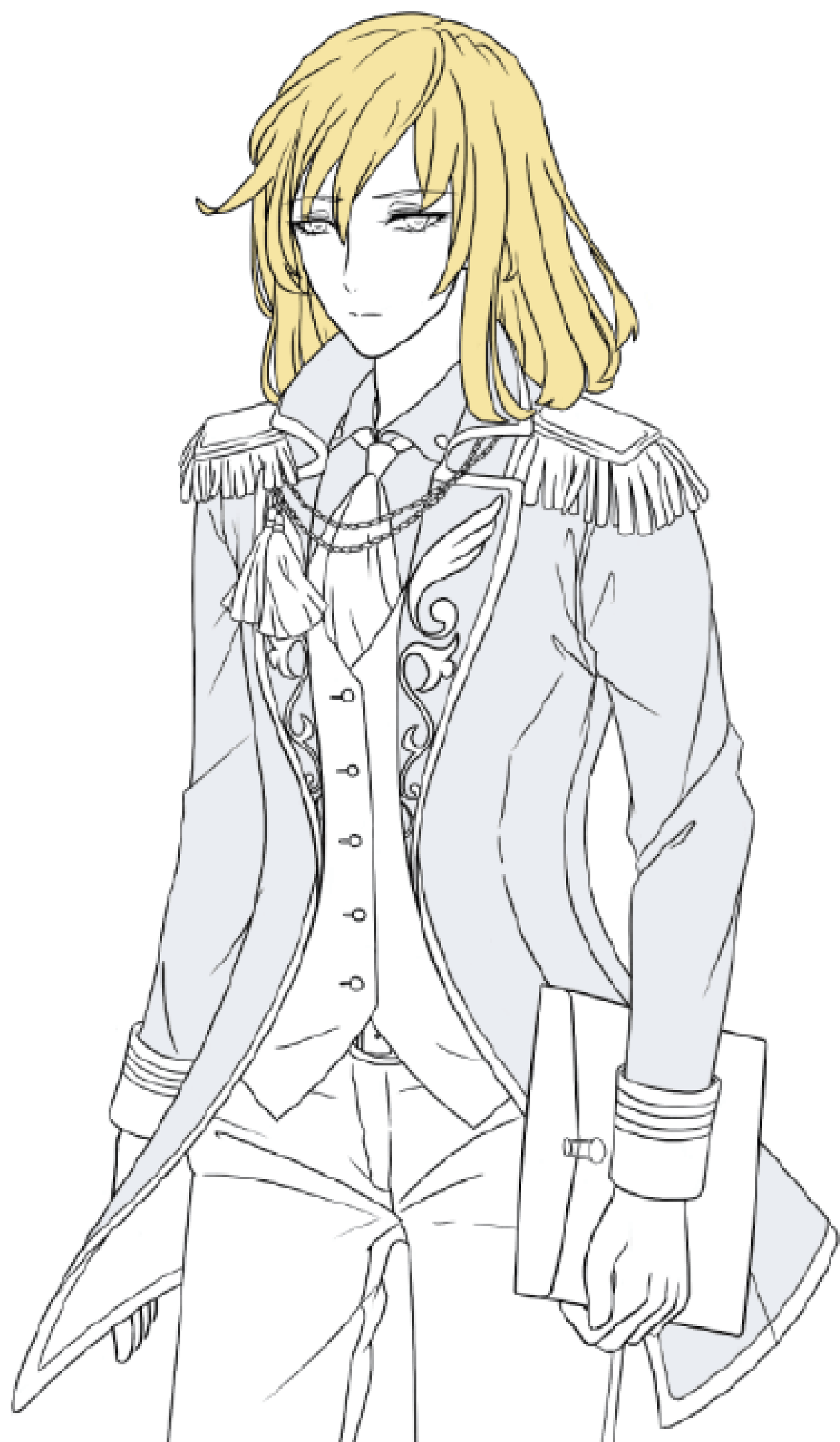
步骤 05 隐藏“线稿”图层，将画面中未填充颜色的空白处用画笔涂抹。



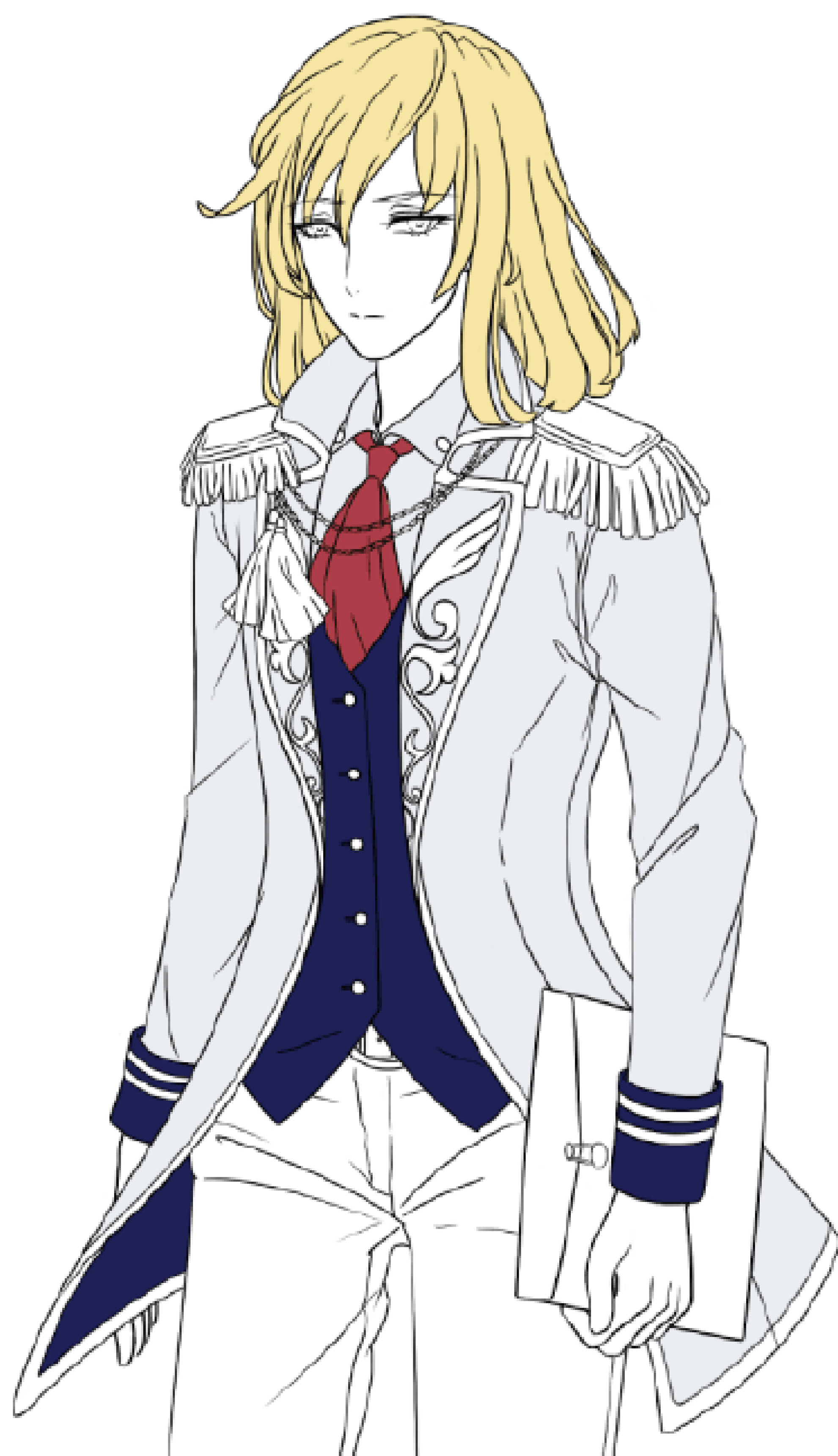
步骤 06 选中“线稿”图层，继续用魔棒工具选中人物衣服的外套。



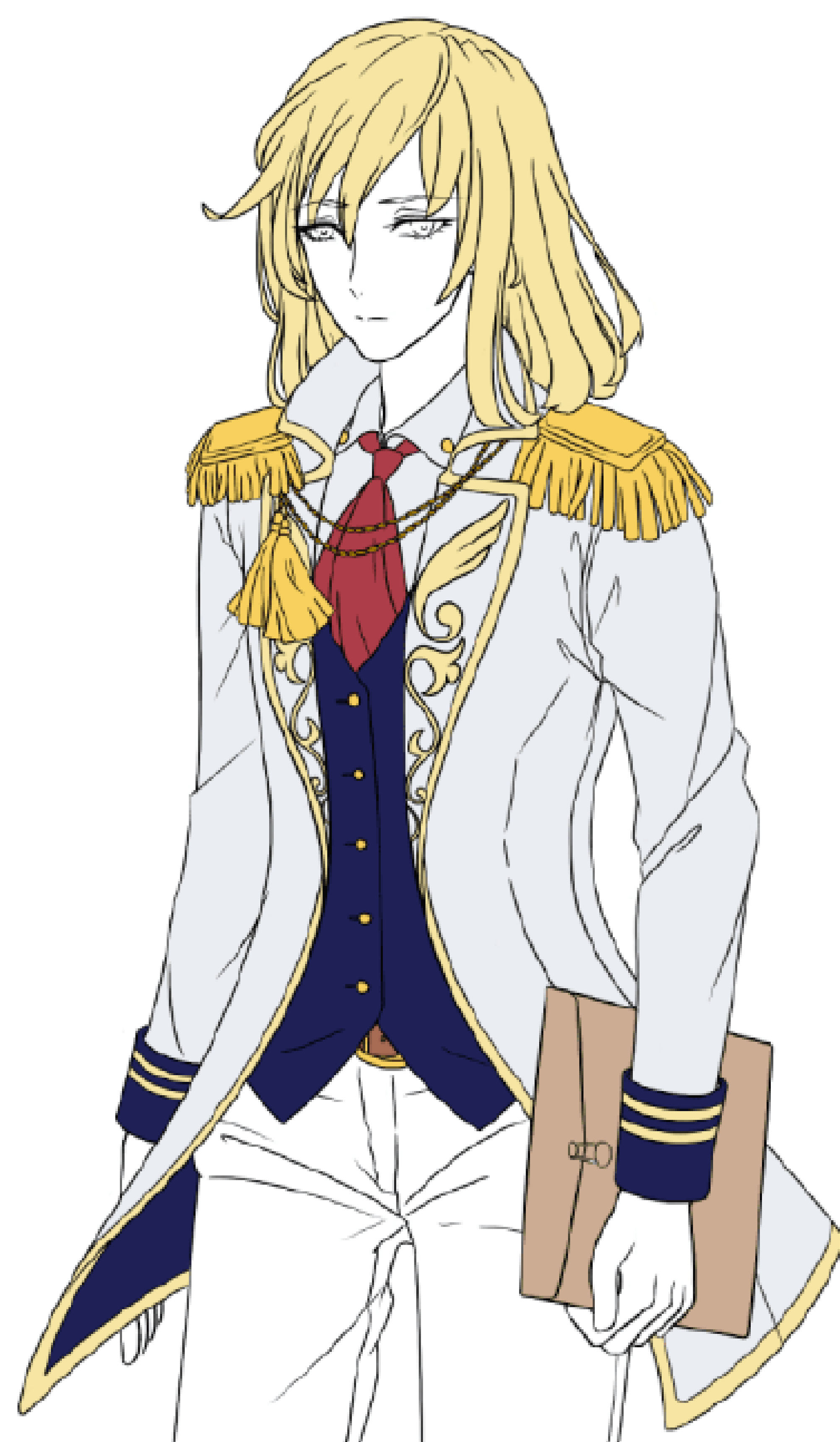
步骤 07 为人物的外套填充一种很浅的灰色。



步骤 08 选中人物衣服的马甲与领带，填充合适的颜色。



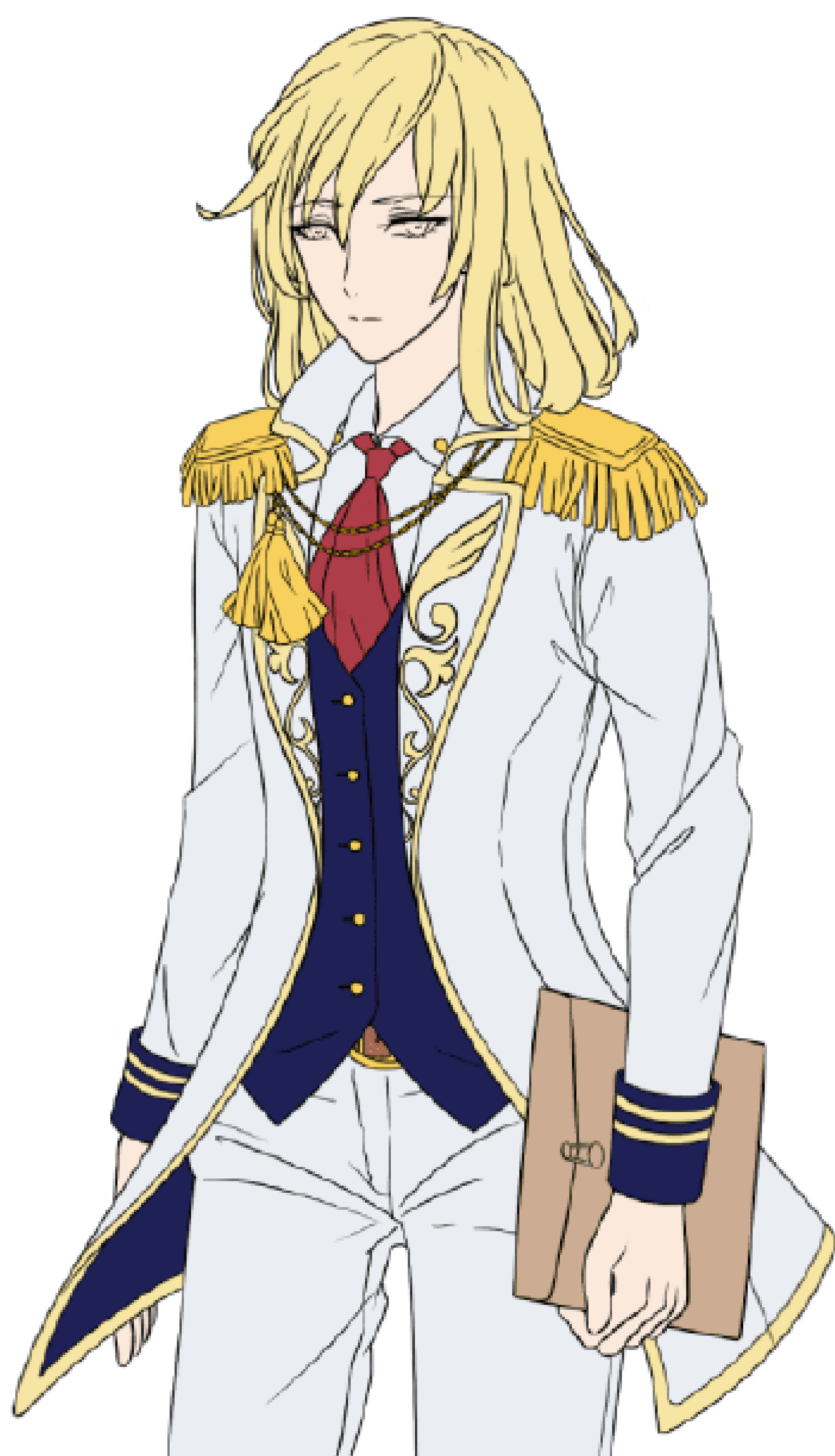
步骤 09 为人物胸前的装饰物品填充不同的黄色，为文件袋填充浅棕色。



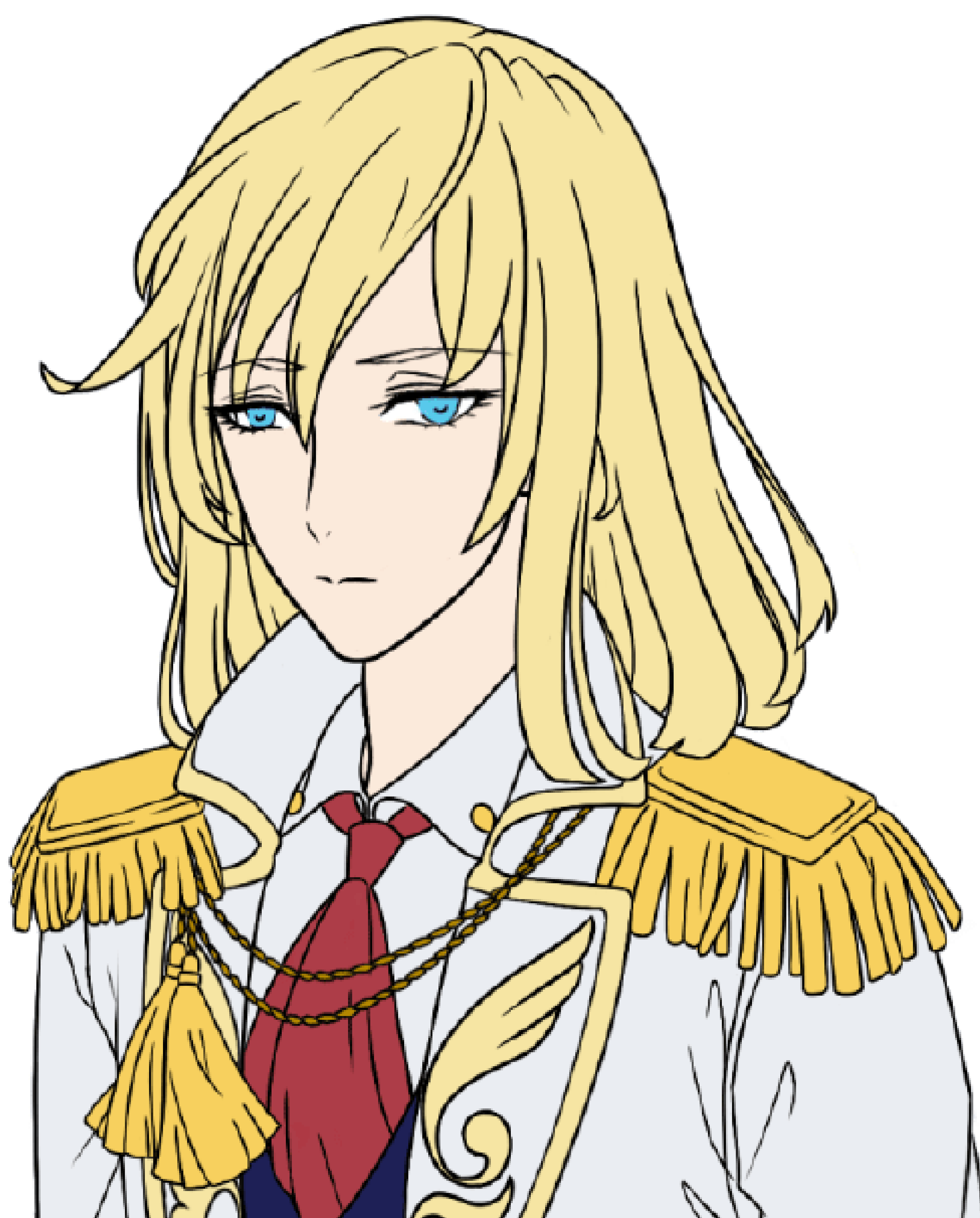
步骤 10 为人物的裤子填充与外套一样的颜色，为鞋子填充棕色。



步骤 11　画出人物白色衣摆的阴影，注意颜色与衣领的颜色要一致。



步骤 12　绘制人物最里层衣服上的阴影，因为在最里面，所以阴影面积比较大。



15.2.9 实战——添加明暗

步骤 01　选择一种比皮肤暗一些的颜色，给人物的脸部绘制阴影。使用画笔对阴影的边缘进行涂抹，使颜色变得柔和。



绘制脸部阴影

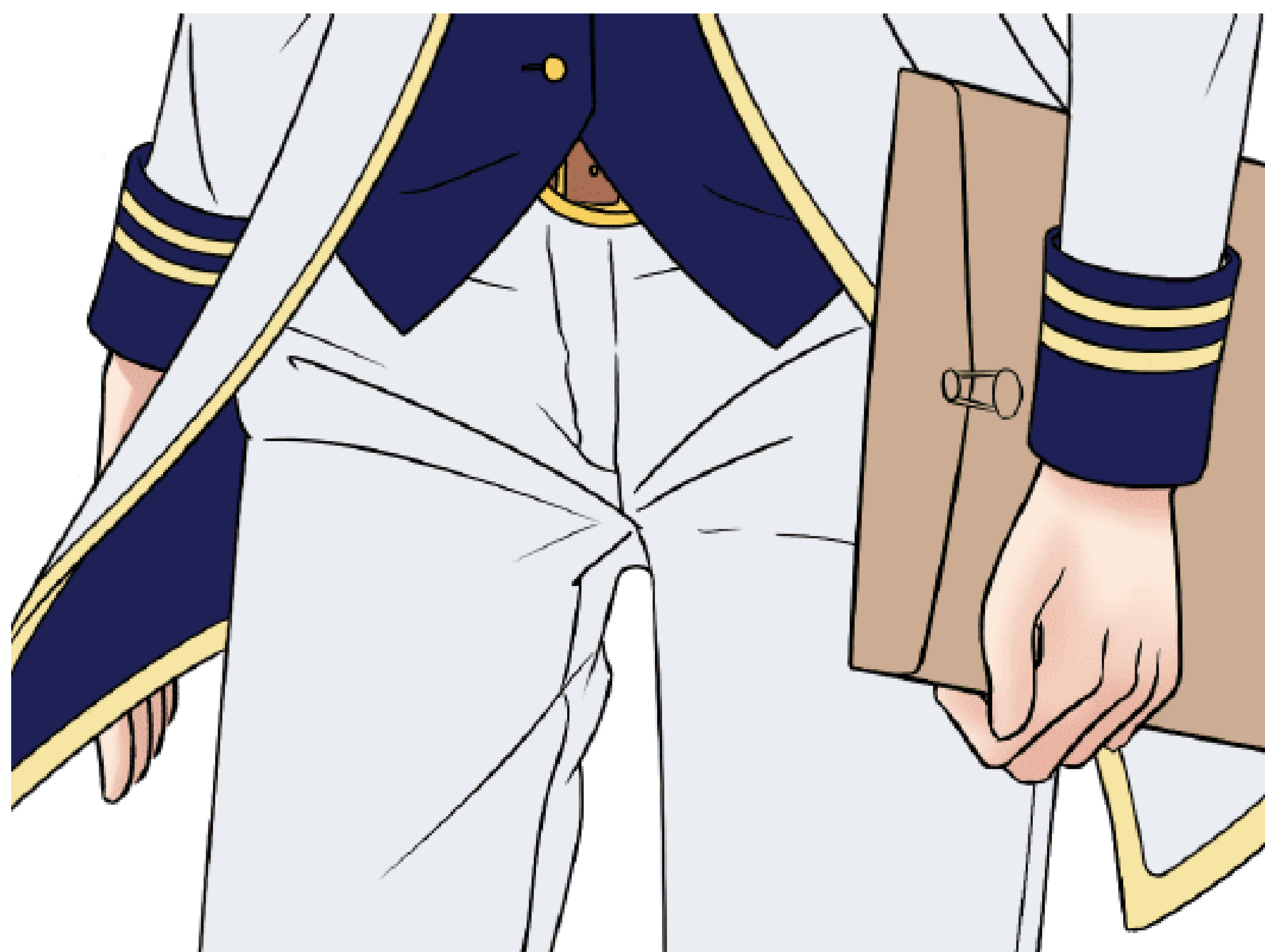


柔和边缘

步骤 02 继续给人物脸部的鼻梁与嘴唇部分添加颜色并涂抹，这两个地方的颜色要淡一些。



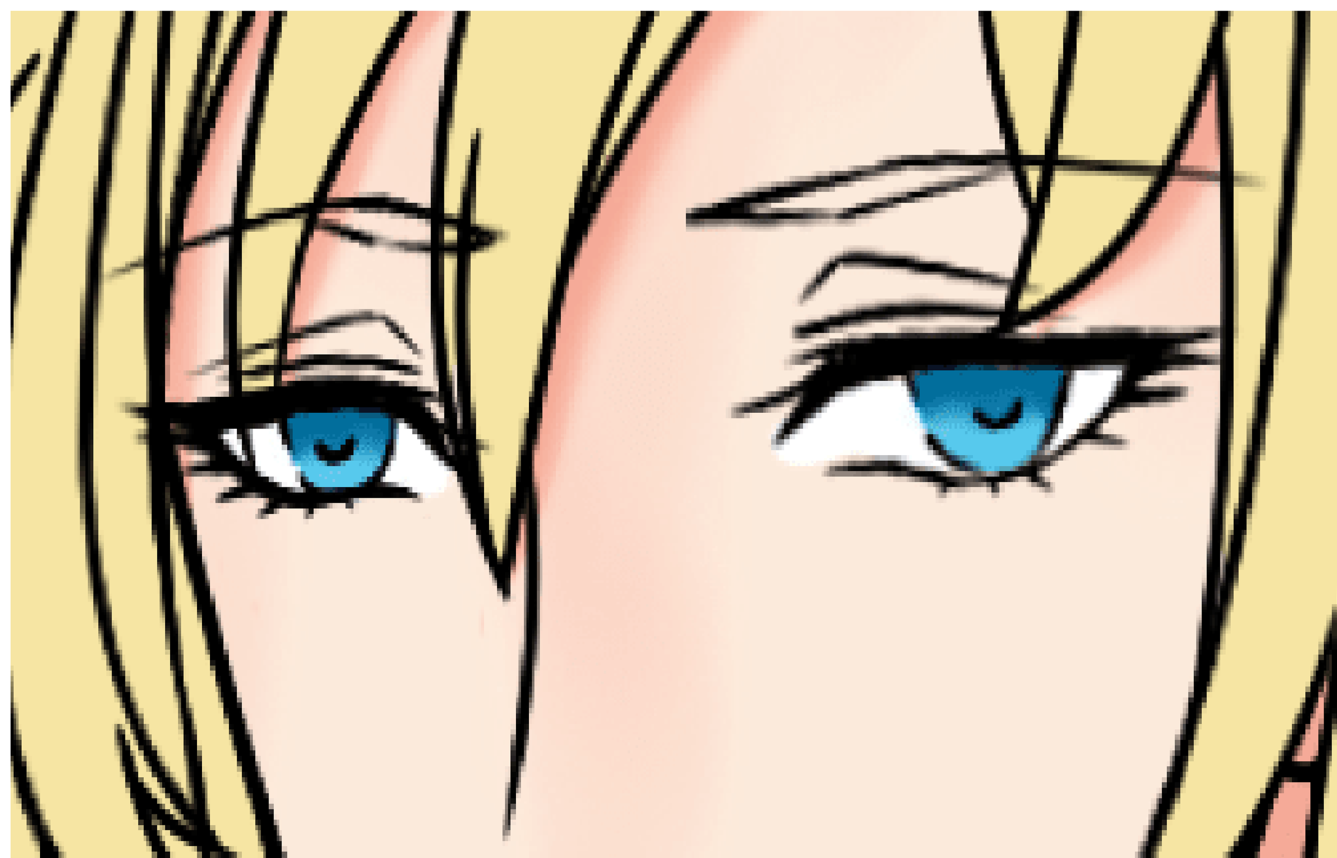
步骤 03 用同样的方法绘制出人物手上的阴影。



步骤 04 选择一种颜色绘制出眼睛较暗的部分。使用画笔将边缘部分进行涂抹，使颜色变得更柔和。



绘制出眼睛较暗的部分



涂抹边缘

步骤 05 在“图层”面板中，新建一个图层，并设置该图层的混合模式为“线性减淡（添加）”。用眼睛底色绘制出眼睛的反光，并涂抹柔和边缘。用一种浅淡的紫色在眼睑的下方绘制几笔，使反光更加生动。

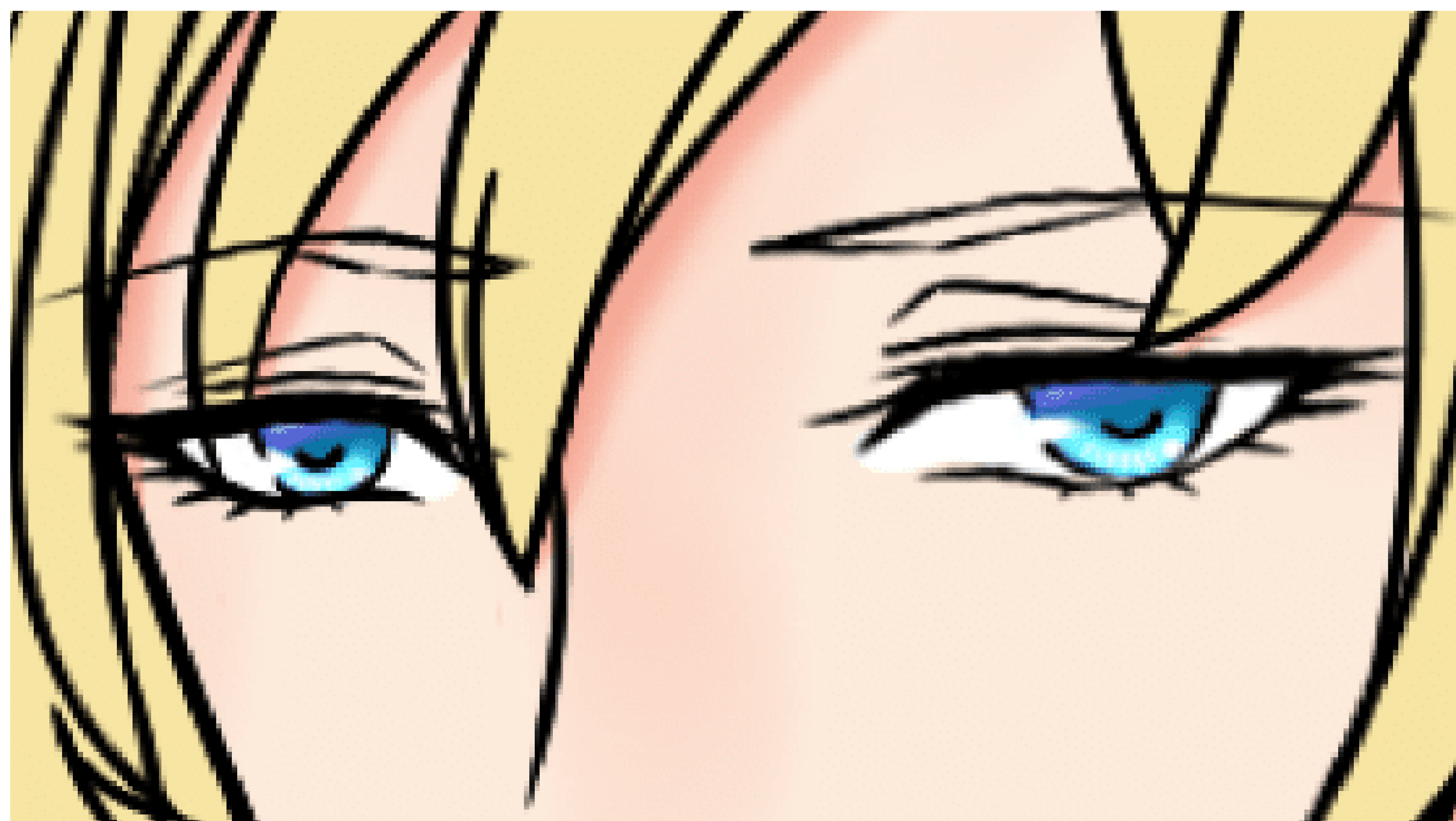


绘制出眼睛的反光



在眼睑的下方绘制反光

步骤 06　用白色绘制出人物眼睛的高光部分，两只眼睛的高光部分是在同一侧，在眼睛的反光部分绘制几笔，可以使眼睛更加明亮。用灰色绘制出人物的眼白处的阴影部分。



绘制眼睛高光



绘制眼白处的阴影

步骤 07　用一种带一点灰色的浅橙色绘制出人物头发的暗部。并用画笔涂抹图像的边缘，使颜色过渡变得自然。

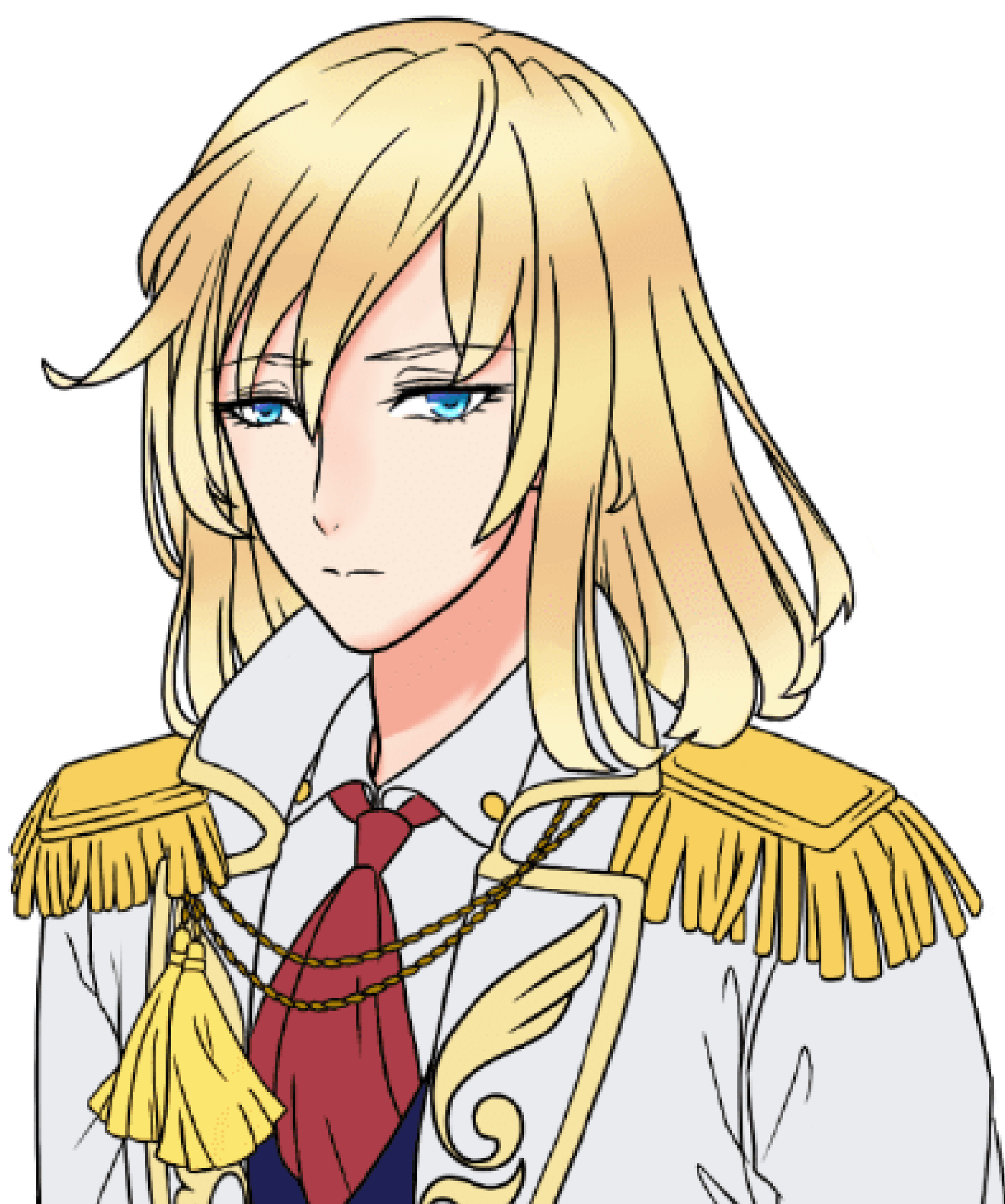


绘制出人物头发的暗部



涂抹图像的边缘

步骤 08　在人物的头顶部分与发尾部分添加亮色并涂抹。用橙色绘制出头发的暗部。



为头顶与发尾添加亮色



绘制出头发的暗部

步骤 09 用头发底色添加发丝，使头发更加有层次。用接近白色的浅黄色绘制出头发的高光部分，高光部分只需在最亮的部分绘制几笔即可。



添加发丝



绘制出头发的高光

步骤 10 用蓝灰色绘制出人物外套与衬衣的阴影，并进行涂抹柔和边缘。使用白色绘制出衣服的高光部分，因为衣服的材质关系，高光部分的边缘要非常柔和。

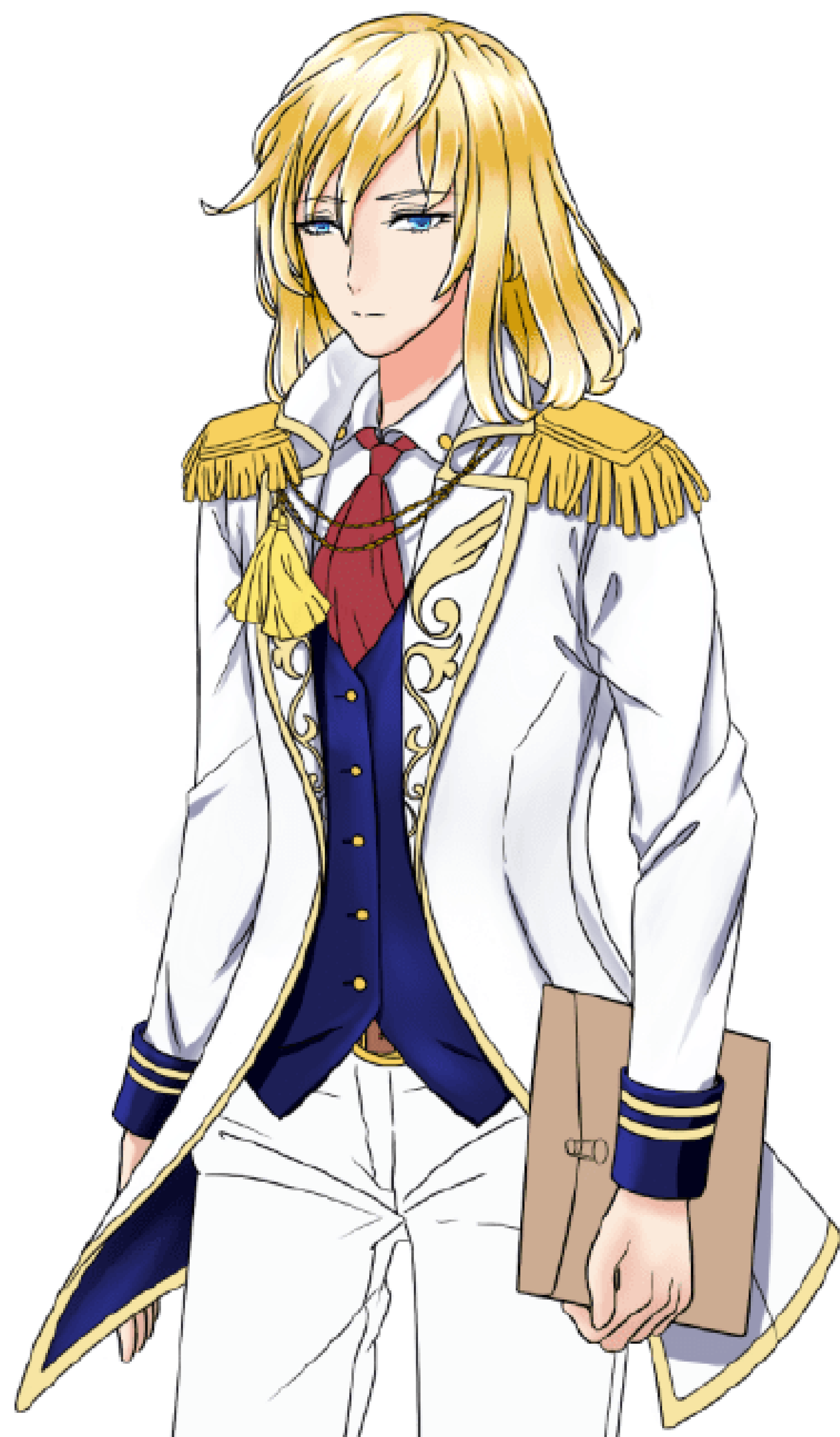


绘制出人物外套与衬衣的阴影



绘制出衣服的高光

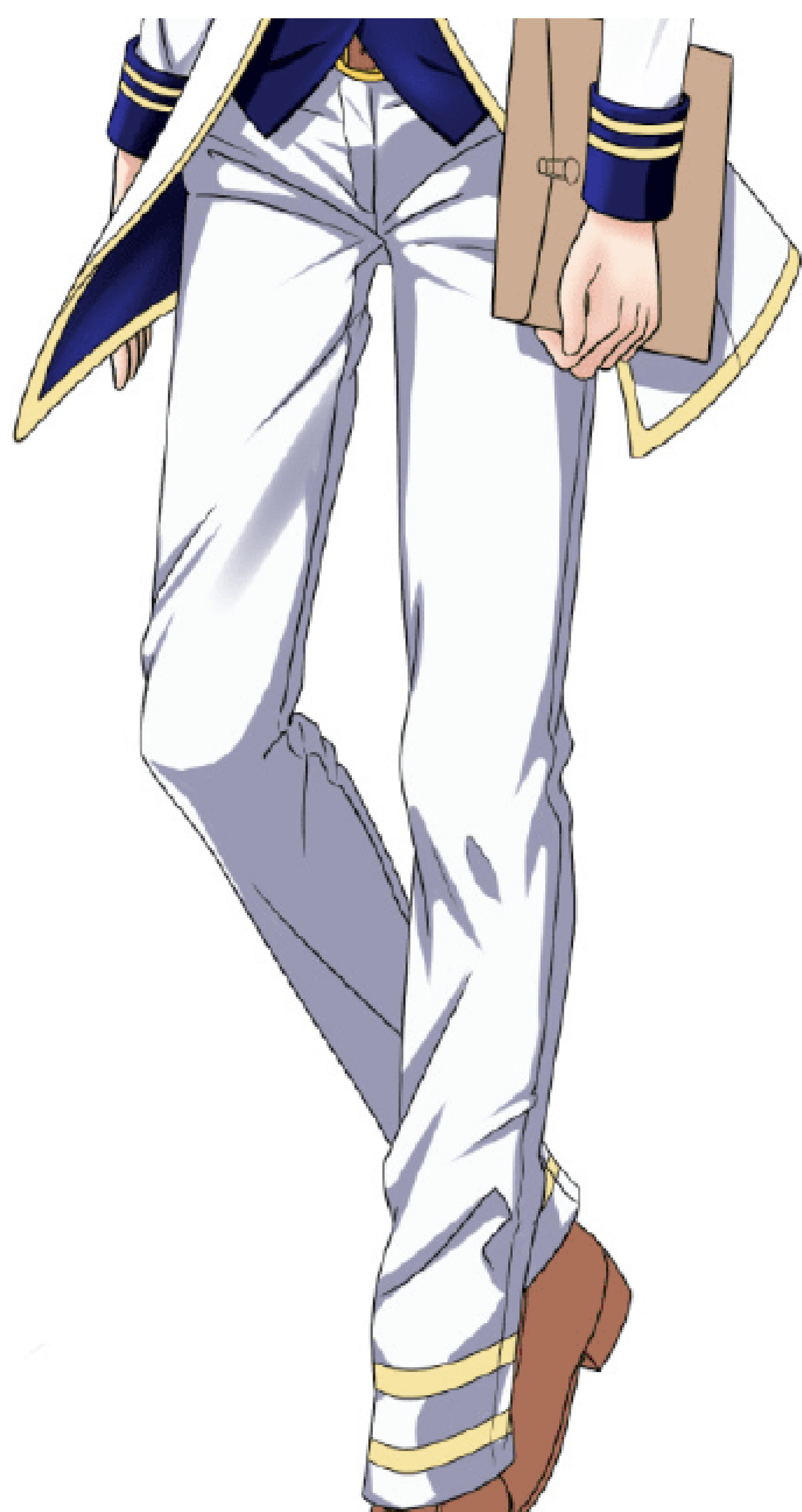
步骤 11 绘制出人物马甲与袖子的明暗并涂抹边缘。



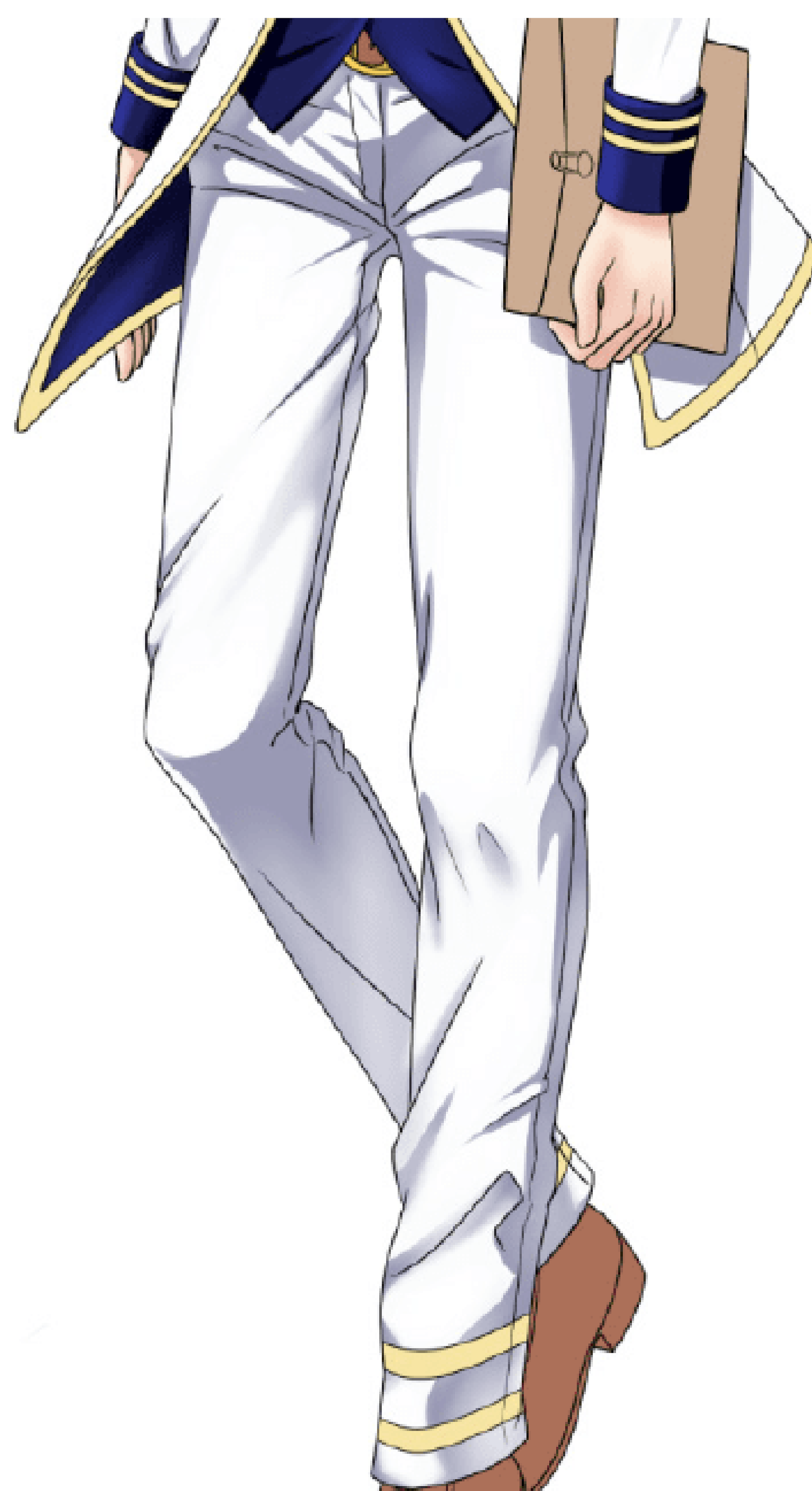
步骤 12 给人物腰带上的吊坠，绘制颜色。



步骤 13 用与人物外套相同的颜色绘制出裤子的阴影。用画笔柔和边缘，用降低不透明度的橡皮擦擦出裤腿处的反光部分。



绘制出裤子的阴影



擦出裤腿处的反光部分

步骤 14　为鞋底填充橙色，并绘制出鞋子的阴影部分，用画笔柔和边缘，使过渡变得自然。用接近白色的浅棕色绘制出鞋子的高光部分，因为鞋子是皮质的，所以高光部分基本上不用进行柔和边缘，并再次用深棕色强调暗部与高光。



绘制出鞋子的阴影



绘制出鞋子的高光

15.2.10 实战——深入刻画

步骤 01　给人物的肩章添加暗部的颜色，注意表现流苏的垂落感。用浅黄色绘制出肩章的亮部，并进行柔和边缘。

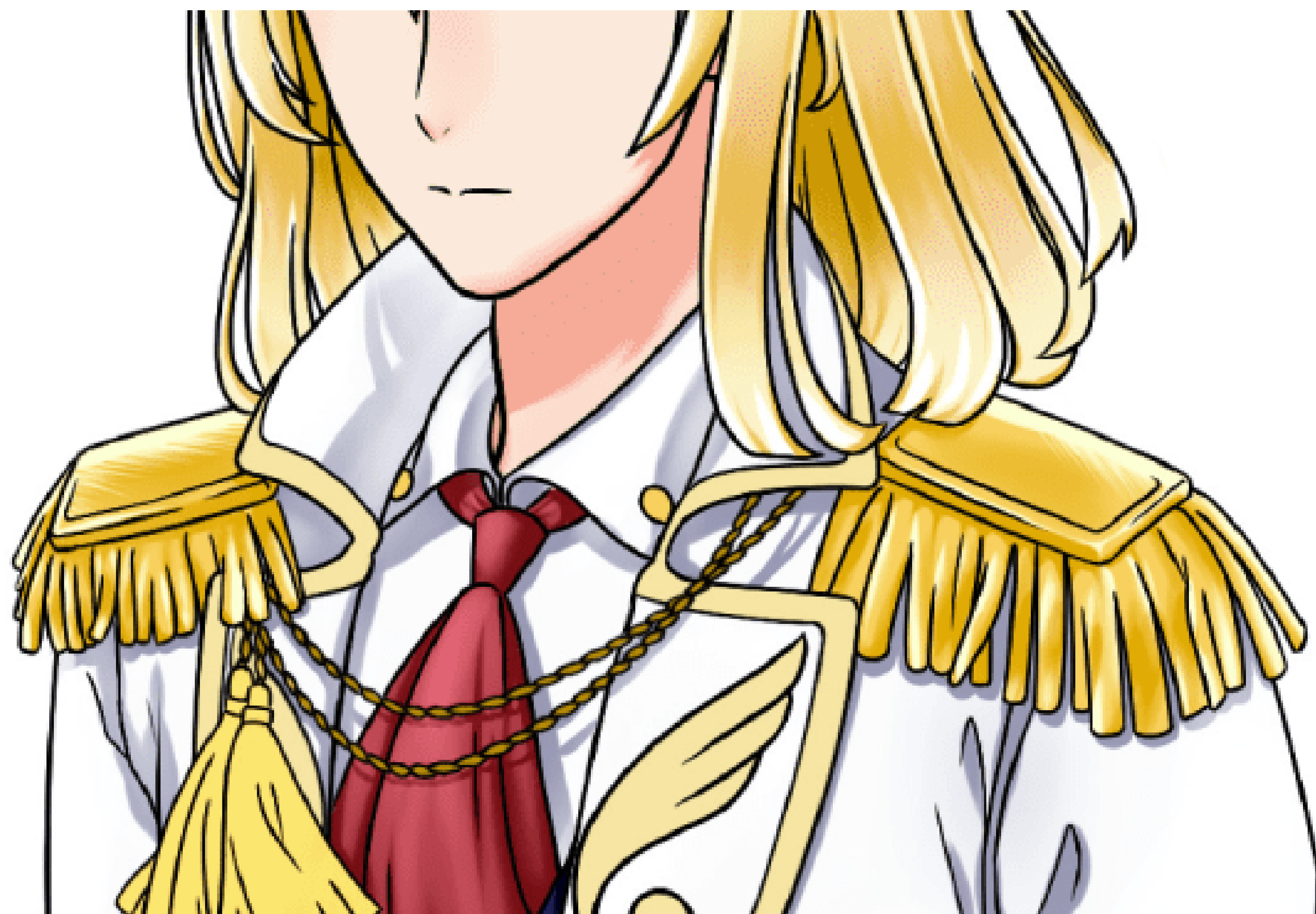


给人物的肩章添加暗部的颜色

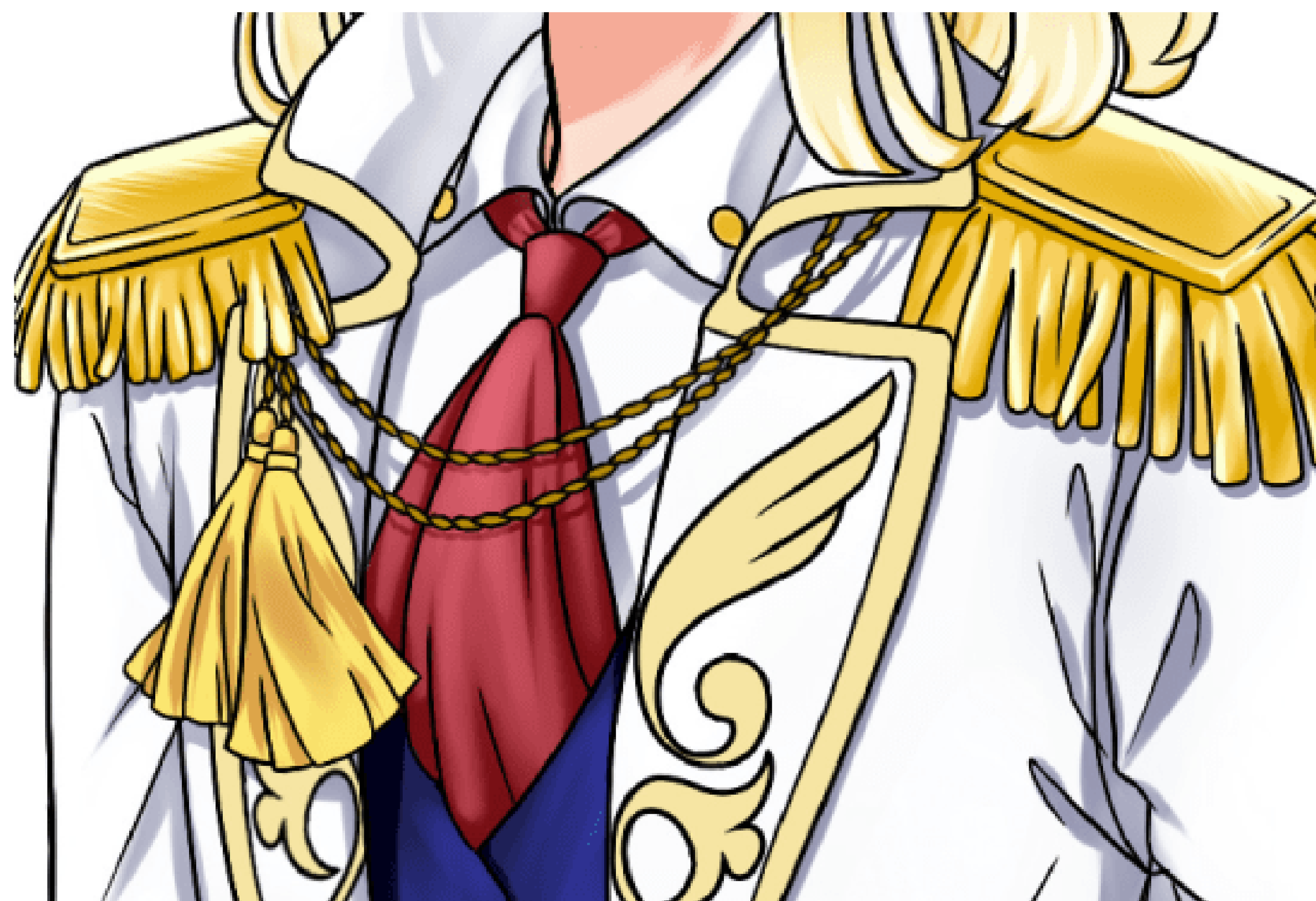


绘制出肩章的亮部

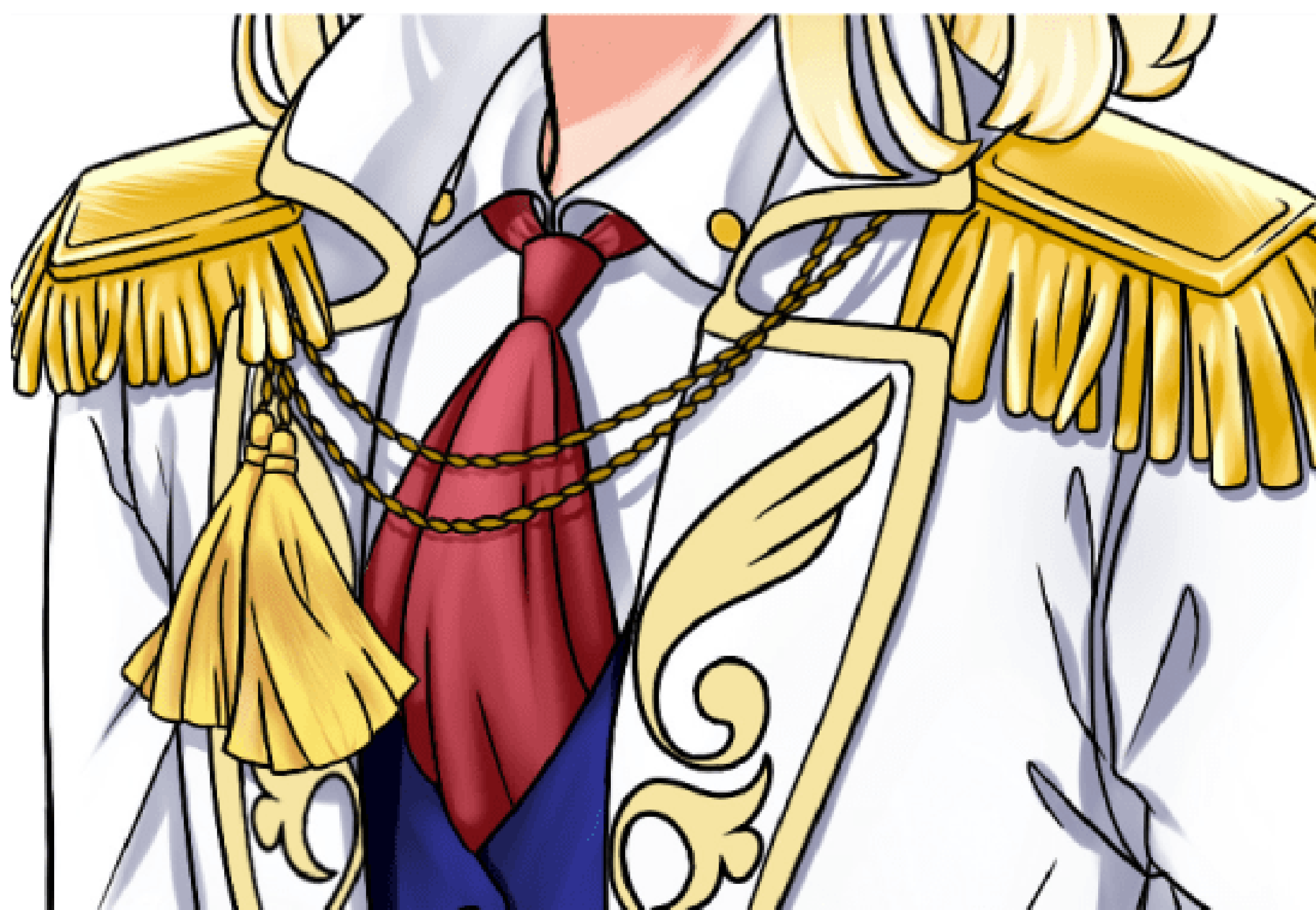
步骤 02 用同样的颜色绘制出人物另一侧肩章的明暗。



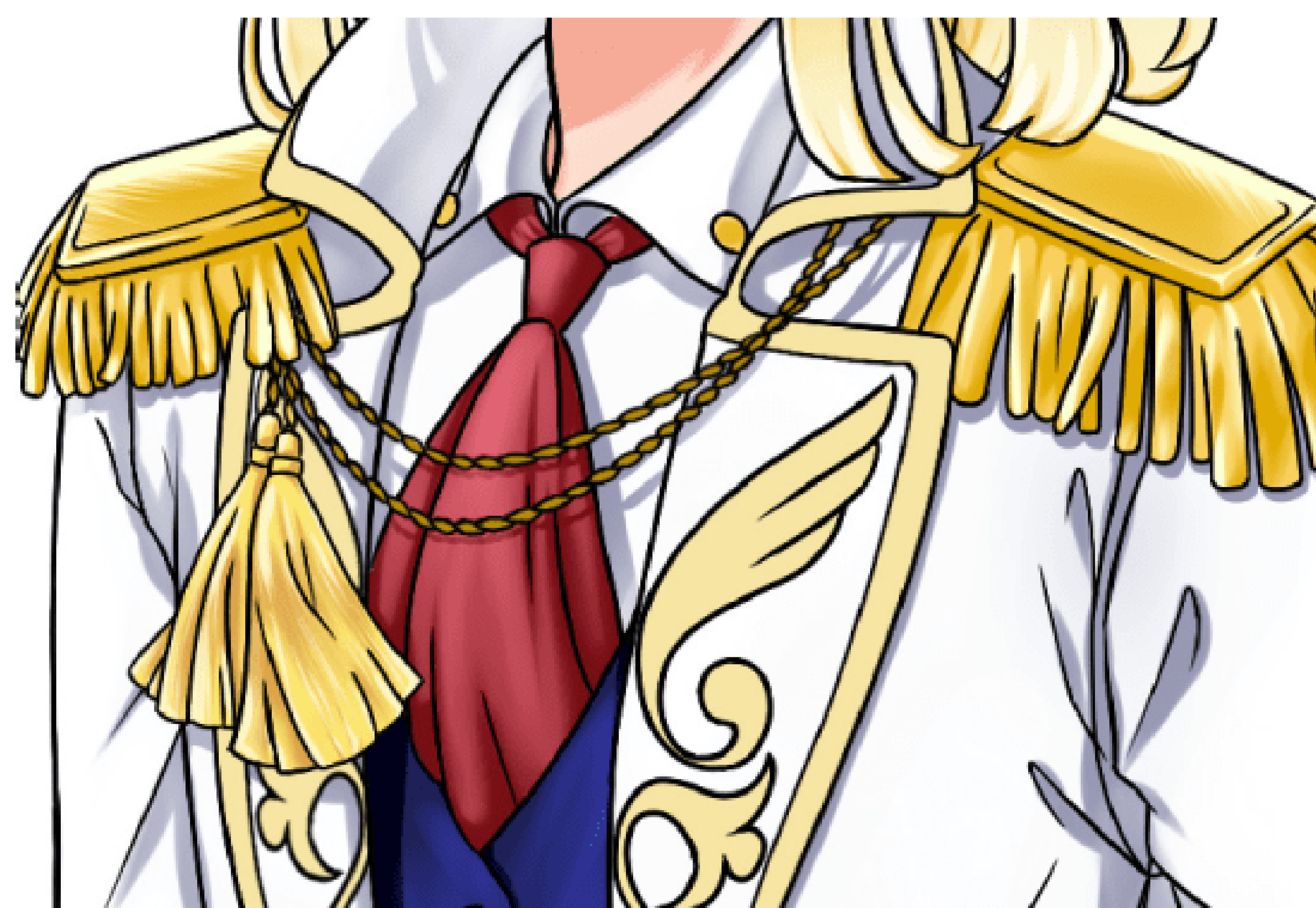
步骤 03 用橙色绘制出流苏的暗部。



步骤 04 先用画笔涂抹暗部颜色，柔和边缘，再用橡皮擦擦出流苏丝质的感觉。用浅黄色绘制出流苏的高光部分。

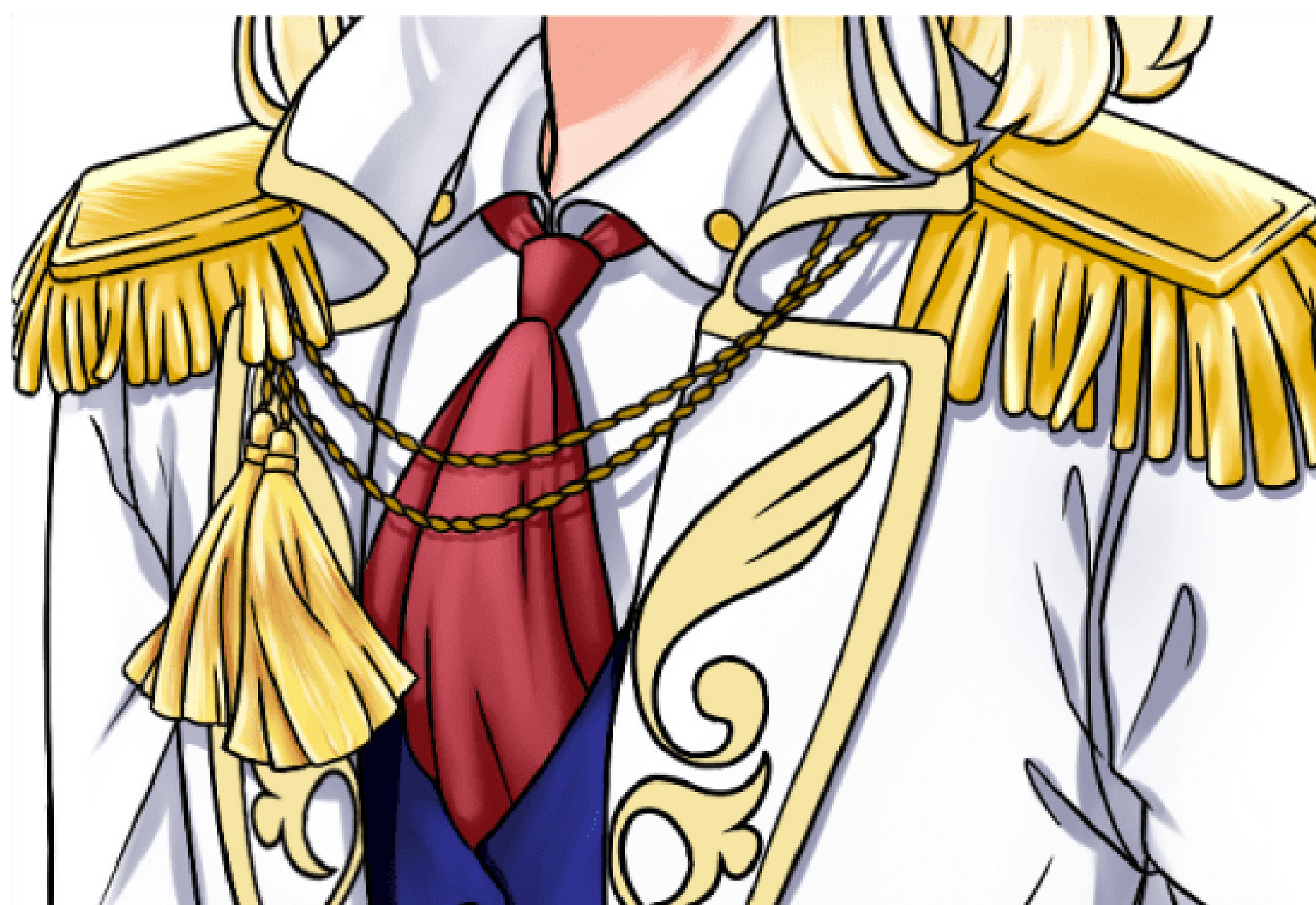


制作流苏质感



绘制流苏高光

步骤 05 再次用暗部颜色在高光边缘绘制，强调暗部颜色。绘制出流苏绳子的高光部分。



强调暗部颜色



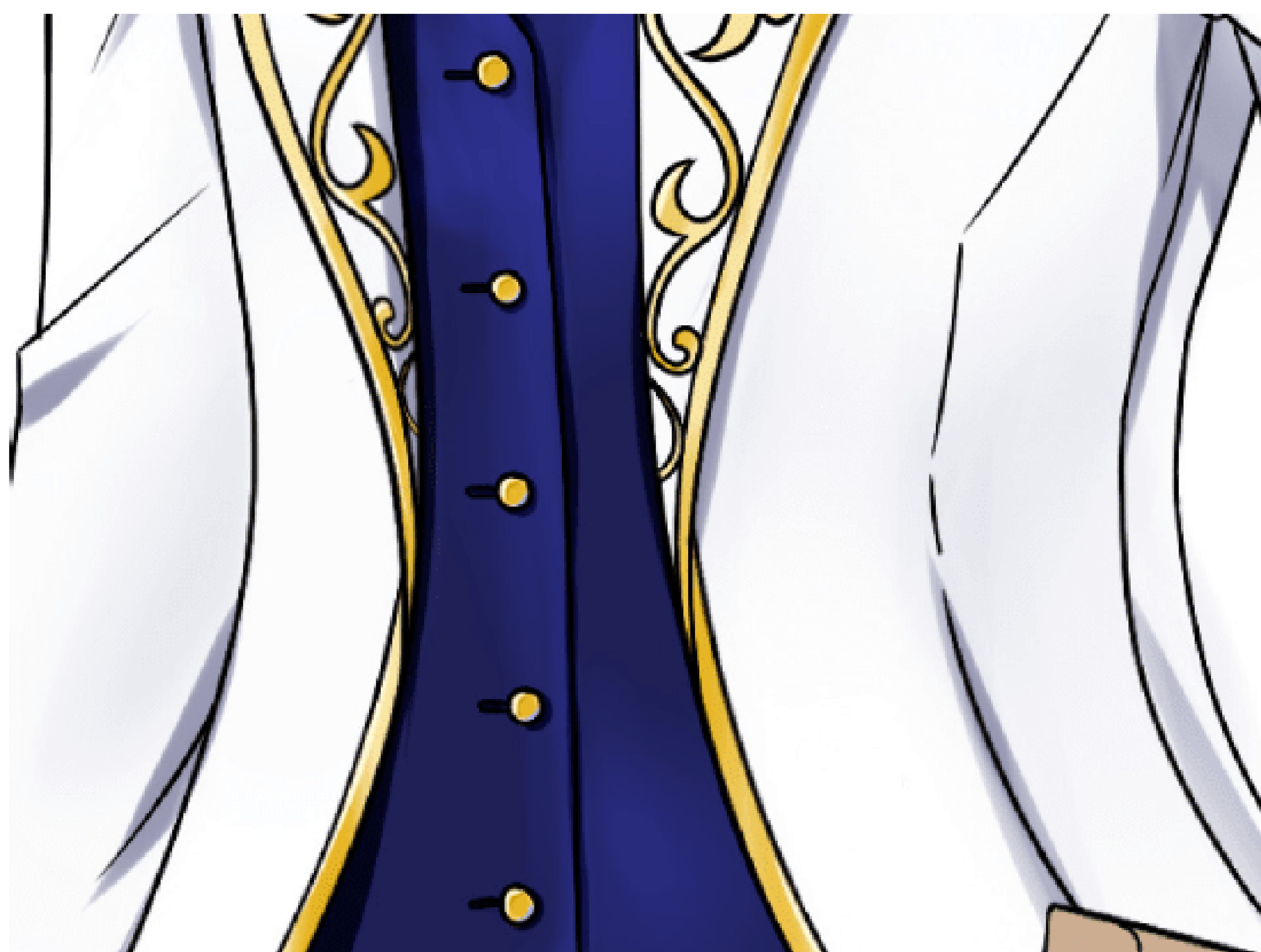
绘制流苏绳子高光

步骤 06 先绘制出人物马甲上纽扣的暗部，再绘制出高光部分，用暗色强调高光，并用浅蓝紫色绘制出纽扣的反光部分。



绘制纽扣的明暗光线

步骤 07 用与上同样的方法，绘制出其他纽扣的明暗光线。



绘制其他纽扣效果

步骤 08 绘制出人物皮带与环扣的暗部并柔和边缘。



绘制皮带与环扣效果

步骤 09 用浅黄色绘制出环扣的高光部分。用蓝紫色与灰色绘制出环扣的反光部分。



绘制环扣高光



绘制环扣反光

步骤 10 绘制出人物衣领上花纹的暗部，并柔和边缘。用浅黄色绘制出花纹的亮部。


绘制花纹暗部


绘制花纹亮部

步骤 11 绘制出人物手上拿着的文件袋的暗部，并柔和边缘。绘制出文件袋右侧的反光部分，并画出文件袋扣子部分的明暗。


绘制文件袋暗部


绘制文件袋反光

15.2.11 实战——完善画面

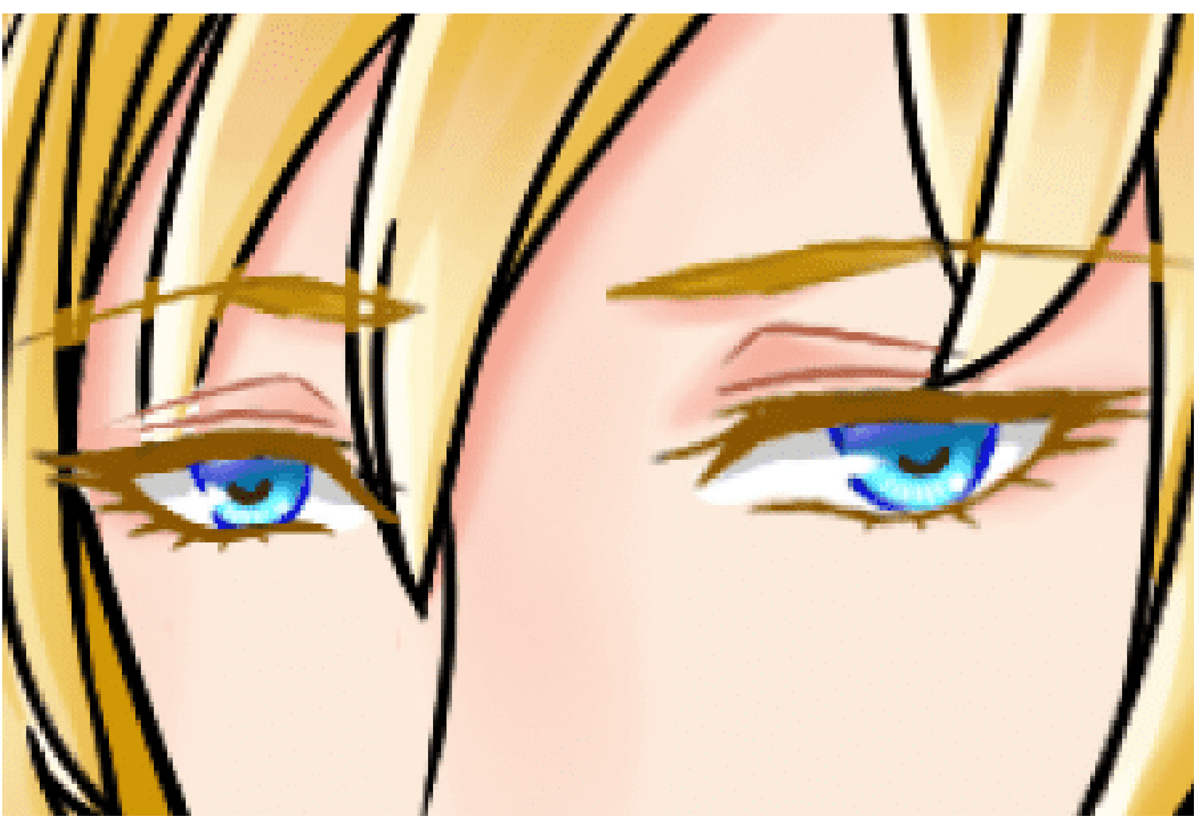
步骤 01 给人物的眼皮与眉毛部分添加阴影。



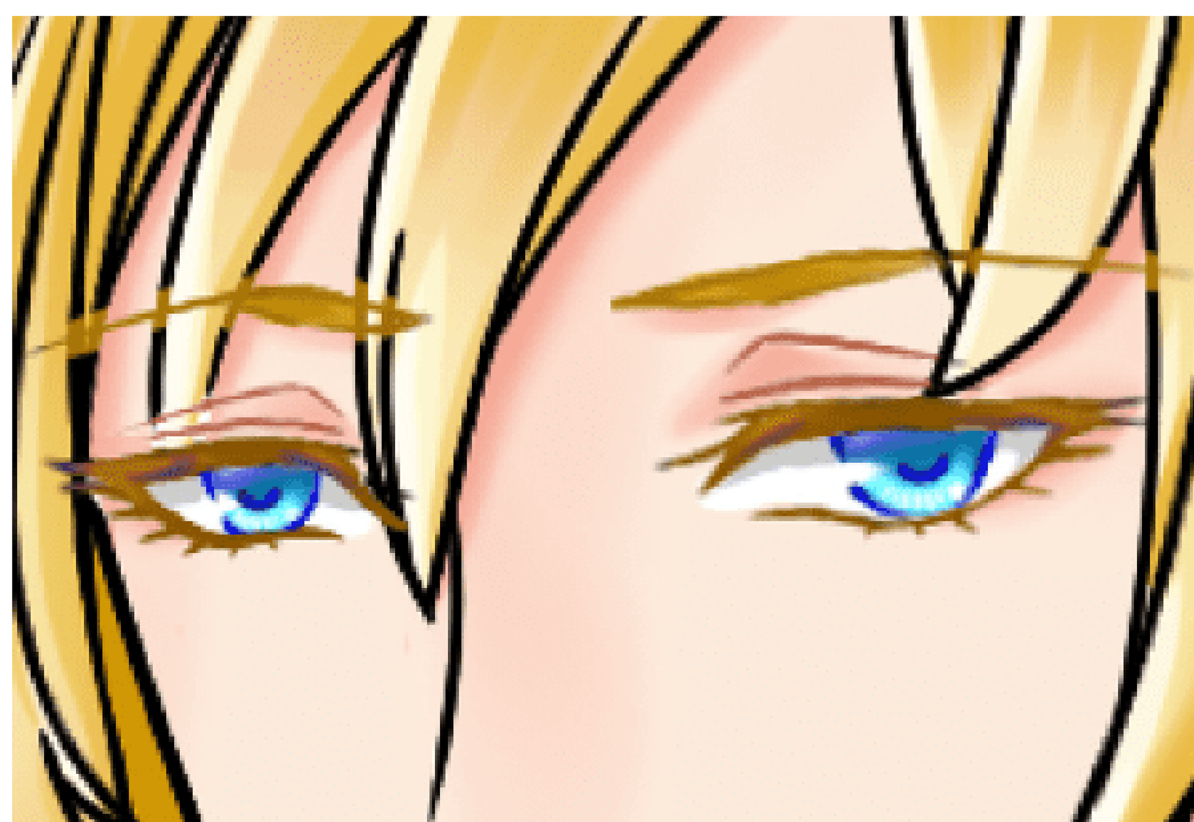
步骤 02 使用画笔柔和阴影的边缘，并画出眉毛的颜色。



步骤 03 锁定“线稿”图层的不透明度，开始给线稿上色，用暗黄色绘制眼睛与眉毛的轮廓，并绘制出眼皮线条的颜色。



步骤 04 用橙色在眼睑的两侧绘制几笔，使眼睛的层次更加丰富。



步骤 05 用暗黄色绘制头发部分的线稿，皮肤用深粉色。



步骤 06 用比头发线稿更加暗一些的黄色绘制人物胸前装饰物品的线稿颜色。



步骤 07　用相应的颜色给人物衣服、裤子和鞋子的线稿添加颜色，注意衣服上的花纹边缘的线稿颜色应与花纹颜色对应。



步骤 08　最终效果图完成,这是一个手持文件袋,正在行走,有着忧郁眼神的贵族公子。



16

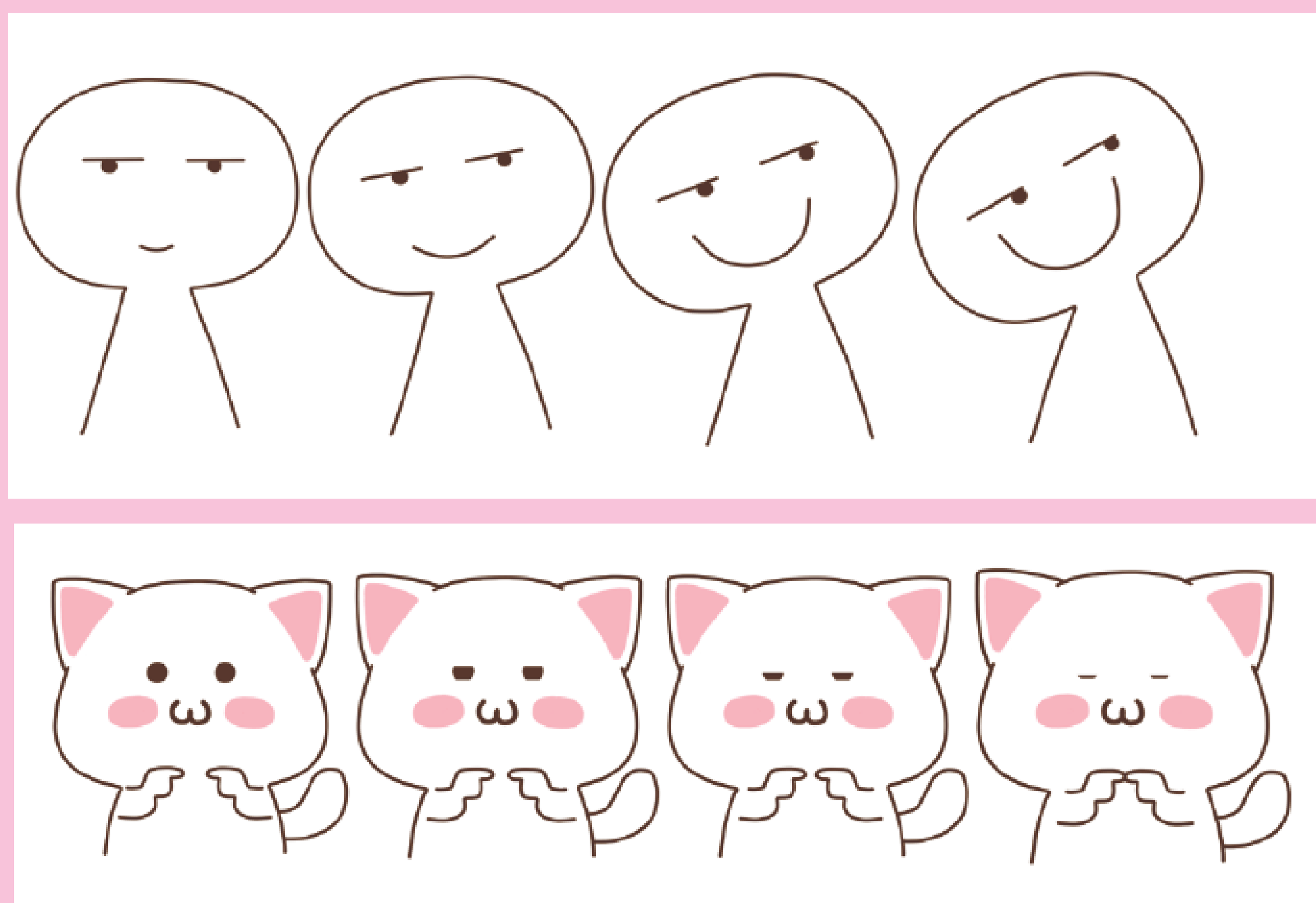
第 16 章　制作动画——SAI+Photoshop 制作表情包

学习提示

本章主要介绍如何创建、编辑视频，以及如何制作表情包动画效果。

本章重点

- 创建与编辑视频
- 制作歪头表情包动画
- 制作比心表情包动画
- 制作皱眉表情包动画
- 制作对手指表情包动画



16.1 创建与编辑视频

Photoshop 可以编辑视频的各个帧和图像序列文件。除了使用工具箱中的任意工具在视频上进行编辑和绘制之外，还可以应用滤镜、蒙版、变换、图层样式和混合模式。

16.1.1 视频图层

使用任意 Photoshop 工具在视频上进行编辑和绘制之后，可以将文档存储为 PSD 文件（该文件可以在其他类似于 Premiere Pro 和 After Effects 这样的 Adobe 应用程序中播放，或在其他应用程序中作为静态文件访问），也可以将文档作为 QuickTime 影片或图像序列进行渲染。

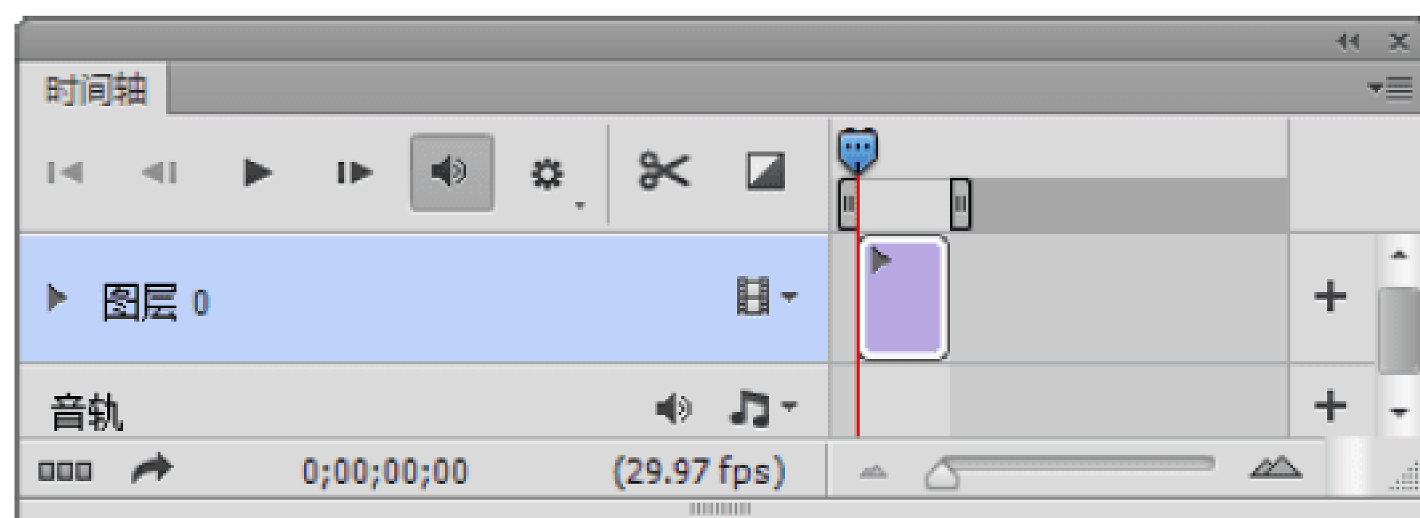
在 Photoshop 中打开视频文件或图像序列时，帧将包含在视频图层中。在“图层”面板中，用连环缩览幻灯胶片图标标识视频图层。视频图层可让用户使用画笔工具和图章工具在各个帧上进行绘制和仿制。与使用常规图层类似，可以创建选区或应用蒙版以限定对帧的特定区域进行编辑。使用“时间轴”面板中的时间轴模式，可浏览多个帧。

16.1.2 “时间轴”面板

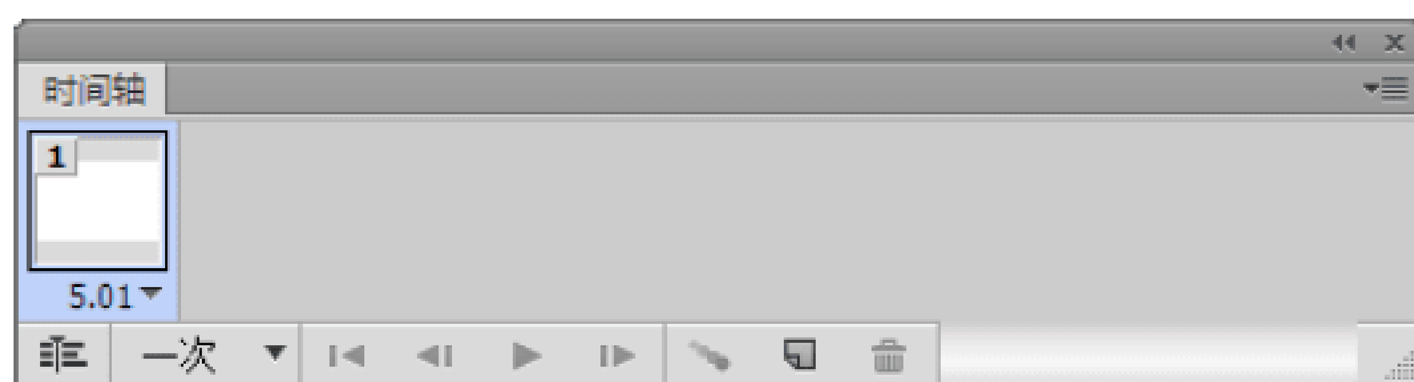
动画是在一段时间内显示的一系列图像或帧。每一帧较前一帧都有轻微的变化，当连续、快速地显示这些帧时，就会产生运动或其他变化的错觉。

在 Photoshop 中，“时间轴”面板以帧模式出现，显示动画中的每个帧的缩览图。使用面板底部的工具可浏览各个帧，设置循环选项，添加和删除帧，以及预览动画。

打开“时间轴”面板，如果面板为时间轴模式，可单击“转换为帧动画”按钮，将其切换为帧模式。



“动画（时间轴）”面板



“动画（帧）”面板

“动画（时间轴）”面板与“动画（帧）”面板各选项含义如下。

- 选择第一个帧：可选择序列中的第一个帧作为当前帧。
- 选择上一帧：可以选择当前帧的前一帧。
- 播放动画：可在窗口中播放动画，再次单击则停止播放。
- 选择下一帧：可以选择当前帧的下一帧。
- 音频：可启用音频播放。
- 渲染视频：单击时间轴上的“渲染视频”按钮，在播放头的左右出现渲染的起始点和终止点，位于渲染段之间的帧在工作区中由深入浅地显示出来，当前帧的颜色最深。

- 缩小：可缩小时间帧预览图。
- 缩放滑块：可缩小或者放大时间帧预览图。
- 放大：可放大时间帧预览图。
- 转换为帧动画：将其切换为帧模式动画面板。
- 复制所选帧：可向面板中添加选定的帧。
- 过渡动画帧：用于在两个现有帧之间添加一系列，让新帧之间的图层属性变得均匀化。
- 删除选定的帧：可删除选择的帧。
- “时间轴”面板菜单：包含影响关键帧、图层、面板外观、洋葱皮和文档设置的功能。

16.1.3 调整像素长宽比

像素长宽比用于描述帧中的单一像素的宽度与高度的比例，不同的视频标准使用不同的像素长宽比。计算机上的图像是由方形像素组成的，而视频编码设备则由非方形像素组成，这就导致在两者之间交换图像时会由于像素的不一致而造成图像的扭曲。例如，圆形会扭曲成椭圆。不过，当在广播显示器上显示图像时，这些图像会按照正确的比例出现，因为广播显示器使用的是矩形像素。

选择“视图”|“像素长宽比校正”命令，即可校正图像在计算机显示器（方形像素）上的显示。

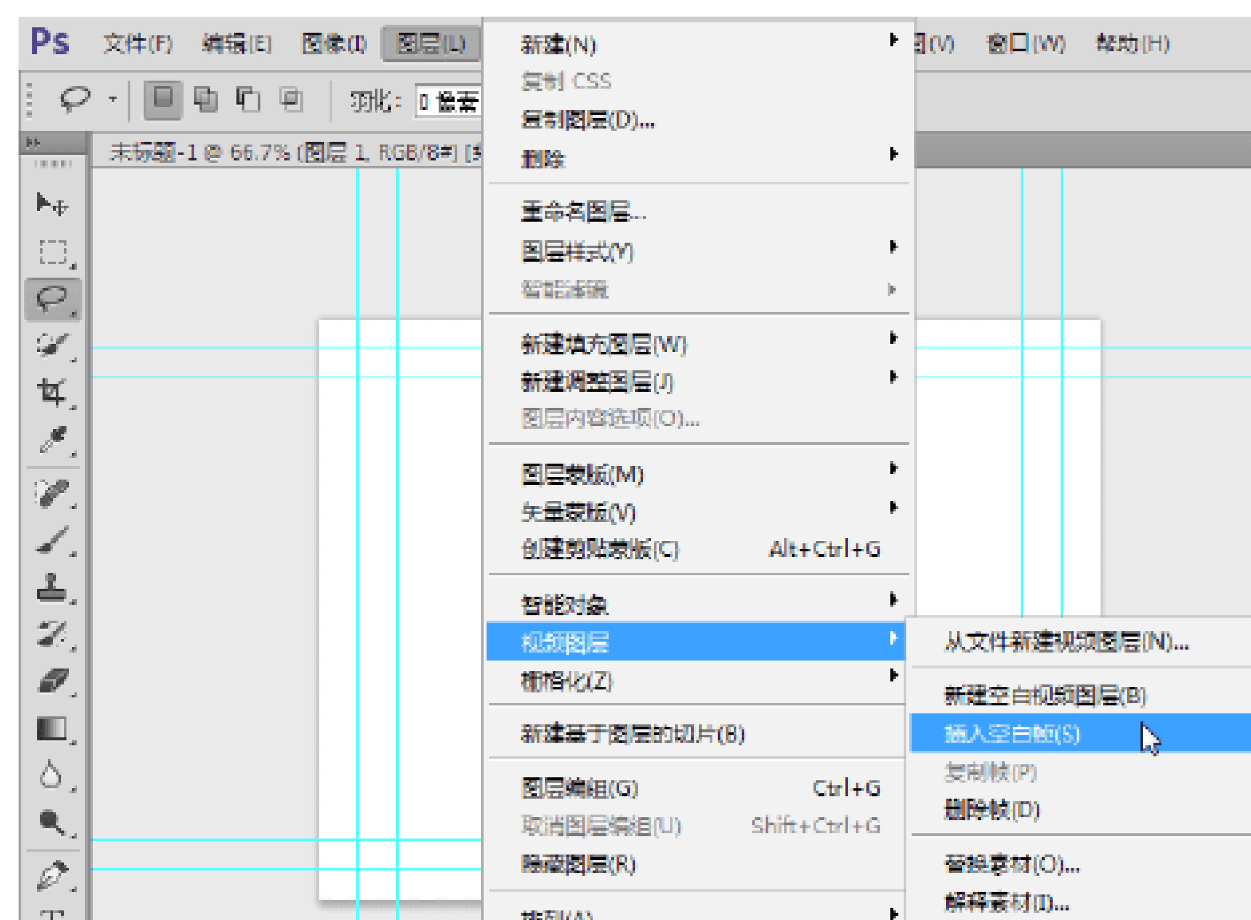


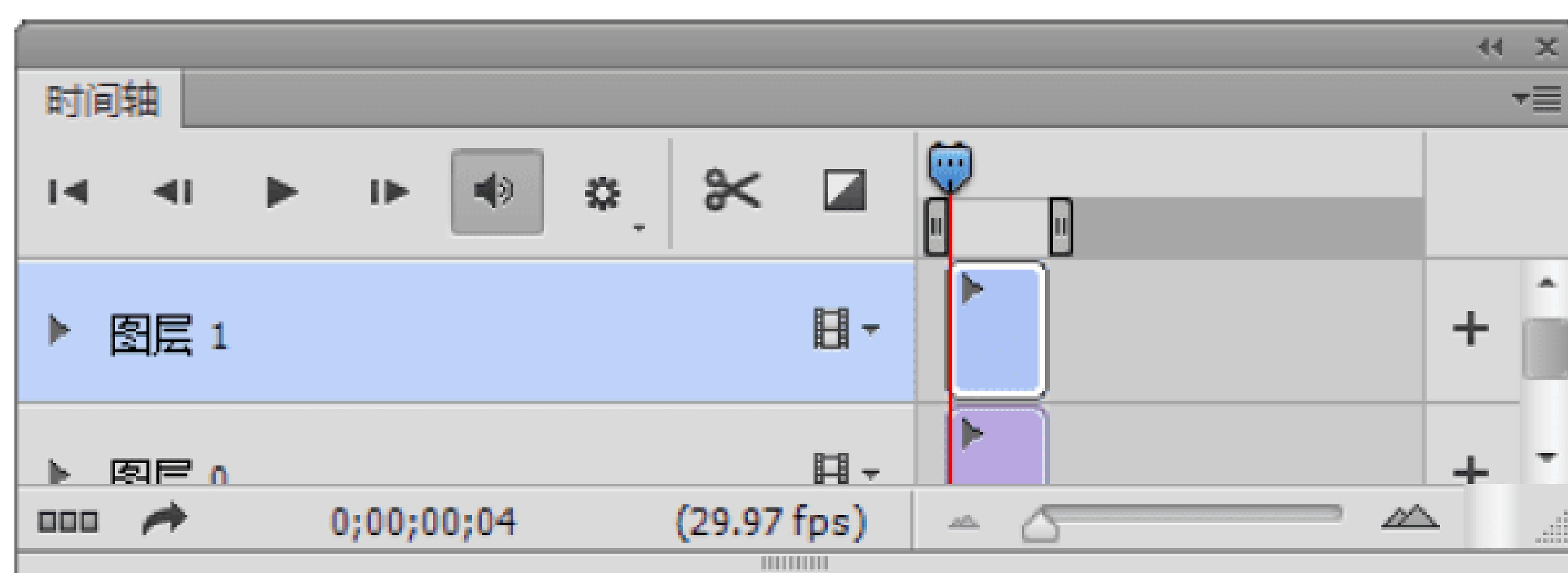
调整像素长宽比前后的对比效果

16.1.4 视频的插入、复制和删除

Photoshop 可以在各个视频帧上进行编辑或绘制，以创建动画、添加内容或移去不需要的细节。除了使用任一画笔工具之外，还可以使用仿制图章、图案图章、修复画笔或污点修复画笔工具进行绘制，也可以使用修补工具编辑视频帧。

创建空白视频图层以后，可在“时间轴”面板中，新建空白视频图层，将当前时间指示器拖到所需帧处，选择“图层”|“视频图层”|“插入空白帧”命令，即可在当前的时间处插入空白视频帧；选择“图层”|“视频图层”|“复制帧”命令，可以添加一个处于当前时间的视频帧副本；选择“图层”|“视频图层”|“删除帧”命令，即可删除当前时间处的视频帧。

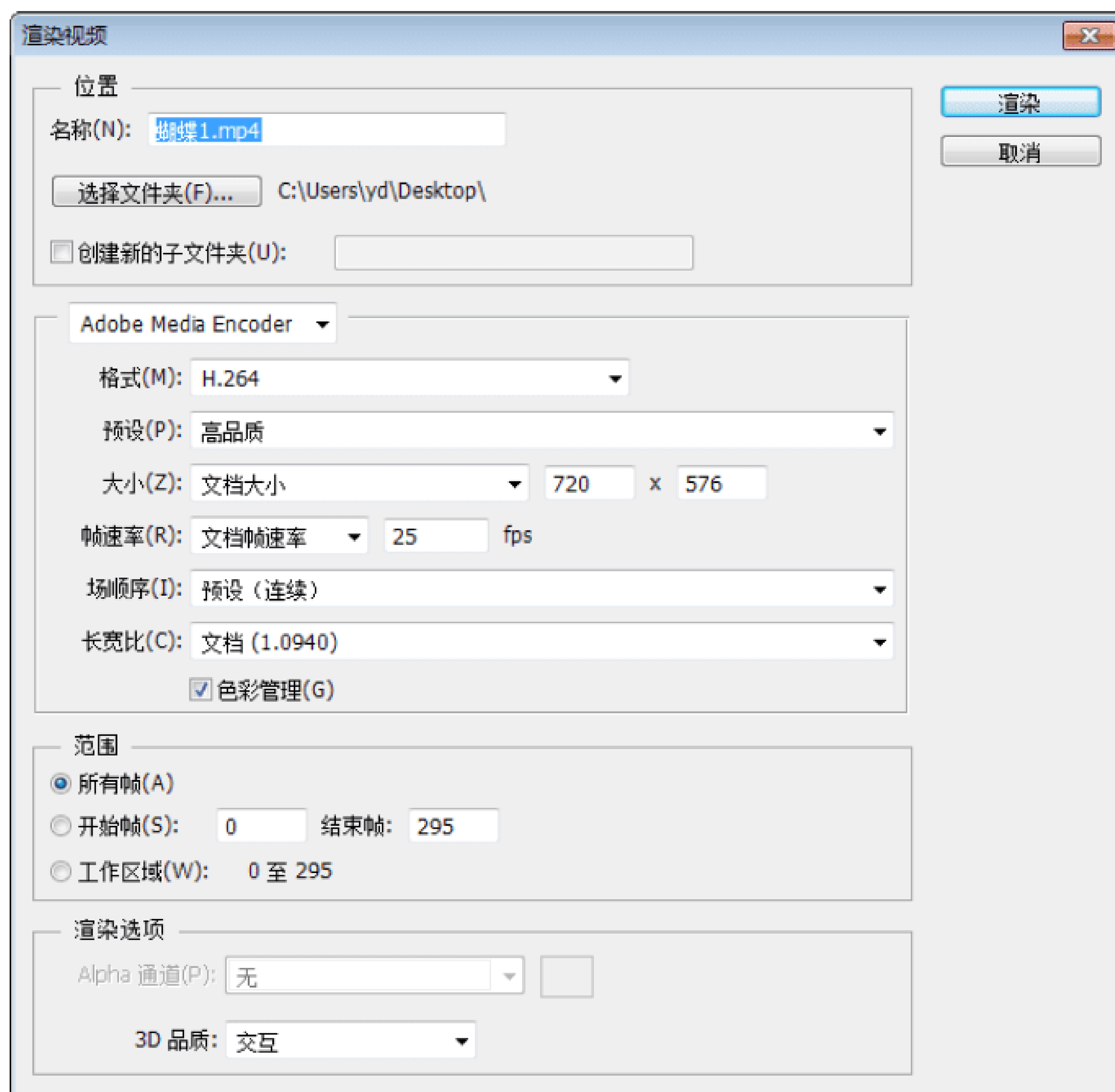

选择“插入空白帧”命令



插入空白视频帧

16.1.5　保存并导出视频

在 Photoshop 中，可以将动画存储为 GIF 文件以便在 Web 上观看，或将视频和动画存储为 QuickTime 影片或 PSD 文件。如果没有渲染视频，则最好将文件存储为 PSD，因为它将保留所做的编辑，并用 Adobe 数字视频应用程序和许多电影编辑应用程序支持的格式存储文件。选择“文件”|“导出”|“渲染视频”命令，弹出“渲染视频”对话框。



“渲染视频”对话框

“渲染视频”对话框中各主要选项的含义如下。

➢ 名称：在文本框中输入视频或图像序列的名称。

➢ 选择文件夹：单击“选择文件夹”按钮，并浏览到用于导出文件的位置。要创建一个文件夹以包含导出的文件，可选中“创建新的子文件夹”复选框并输入该子文件夹的名称。

➢ Adobe Media Encoder：在选项区下，可以设置渲染文件的格式，包含 QuickTime 或图像序列。另外，还可以设置图像序列的起始编号以及导出文件的大小。

➢ 所有帧：渲染 Photoshop 文档中的所有帧。

➢ 开始帧 / 结束帧：渲染“动画”面板中的开始帧到结束帧。

➢ Alpha 通道：指定 Alpha 通道的渲染方式（此选项仅适用于支持 Alpha 通道的格式，如 PSD 或 TIFF）。

➢ 3D 品质：在下拉列表框中可以选择交互、光线跟踪草图、光线跟踪最终效果，用户可以根据需要在其中选择相应的选项。

➢ 渲染：单击“渲染”按钮即可导出视频文件。

若要渲染视频文件，直接保存默认设置，单击“渲染”按钮，弹出“进程”提示框，待渲染进程完成后，即得到渲染视频文件。

16.2　绘制皱眉表情包动画

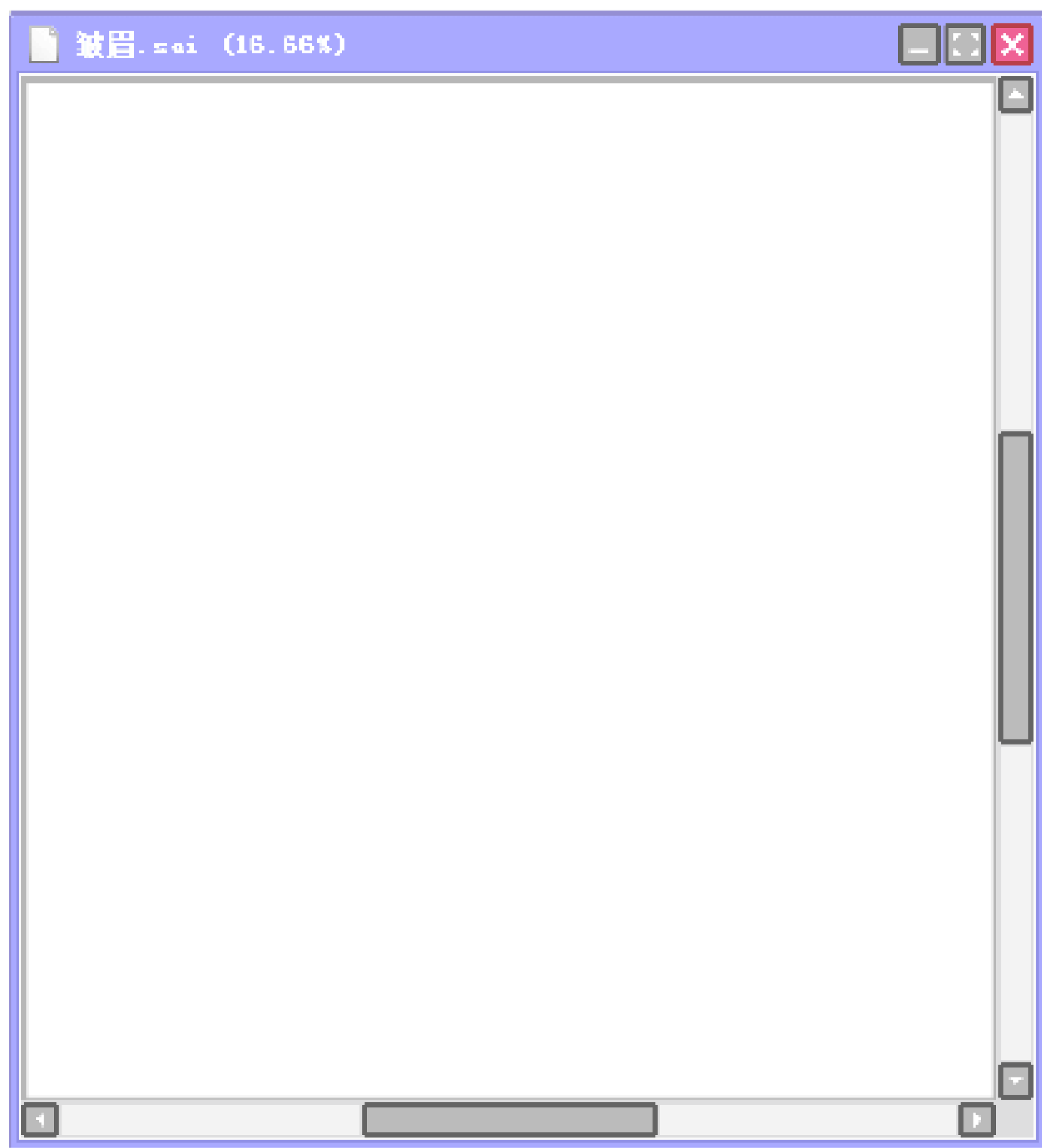
上面介绍了 Photoshop 关于动画制作方面的一些基础知识，下面来结合 SAI 软件，绘制一个皱着眉头的表情包，并制作成动画。

16.2.1　实战——绘前设置

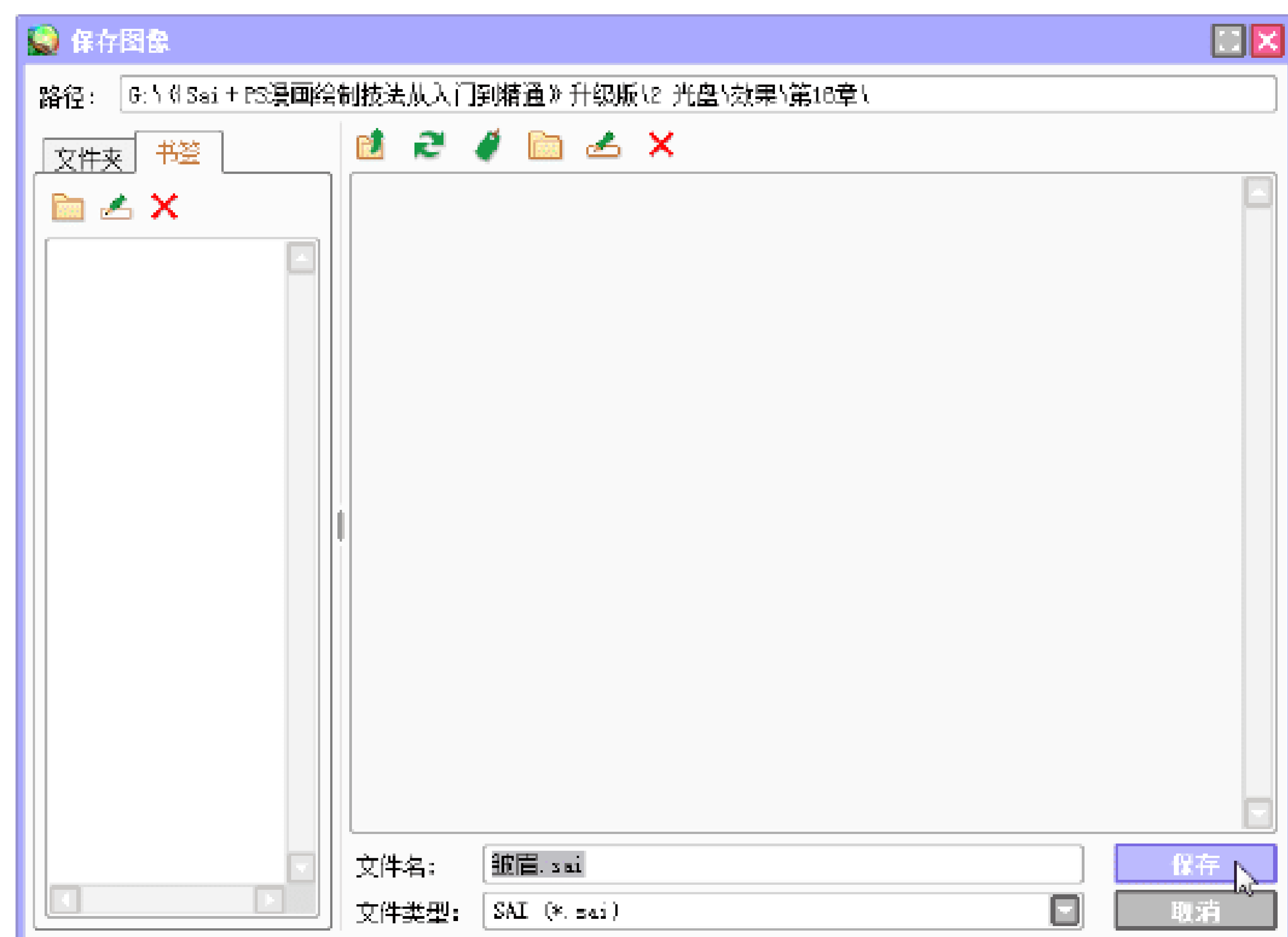
步骤 01 打开 SAI 软件，选择“文件”|“新建文件”命令，在弹出的对话框中设置相应参数。



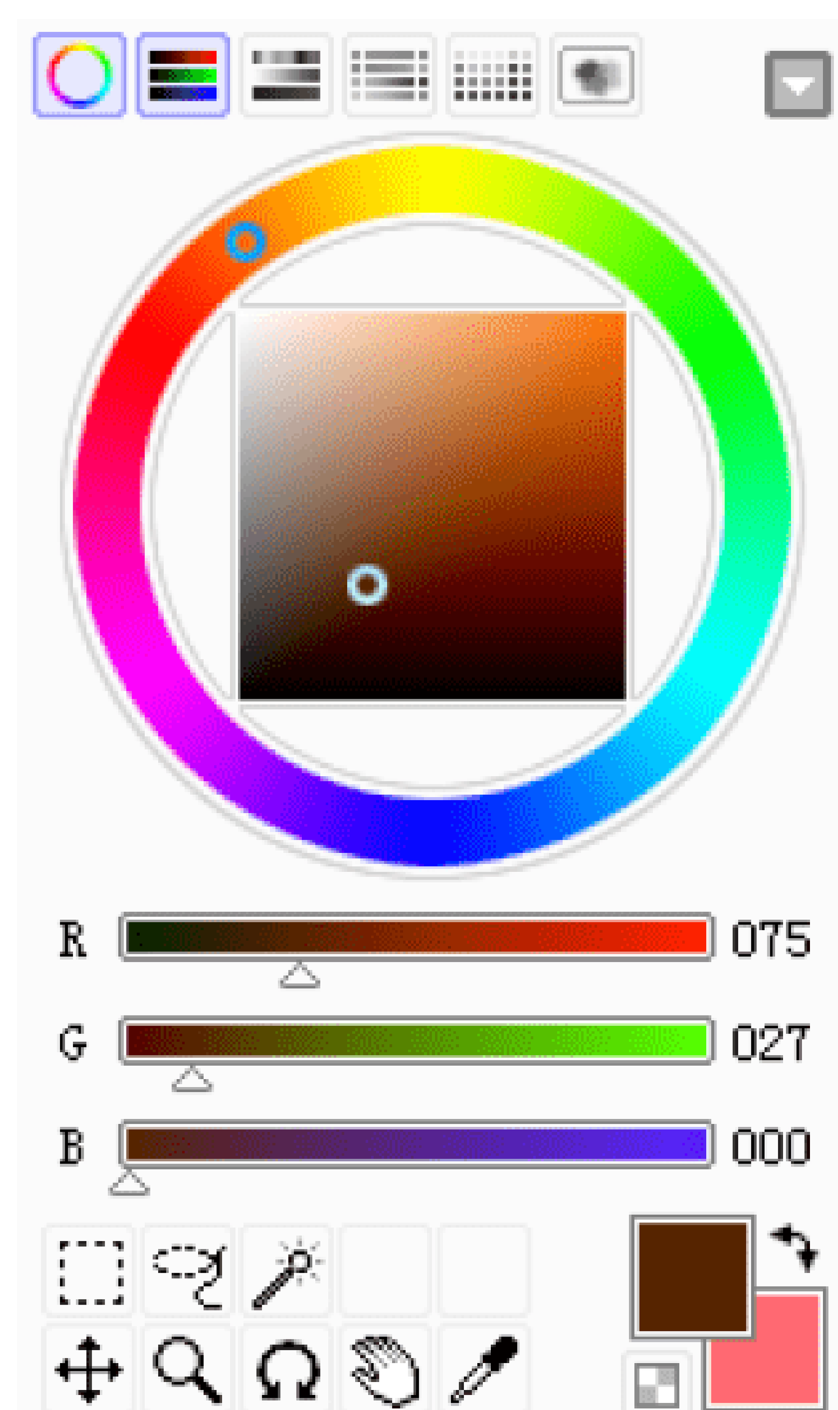
步骤 02 单击“确定”按钮，即可新建画布。



步骤 03 选择“文件”|“另存为”命令，弹出“保存图像”对话框，选择好文件的保存位置后，单击“确定”按钮。

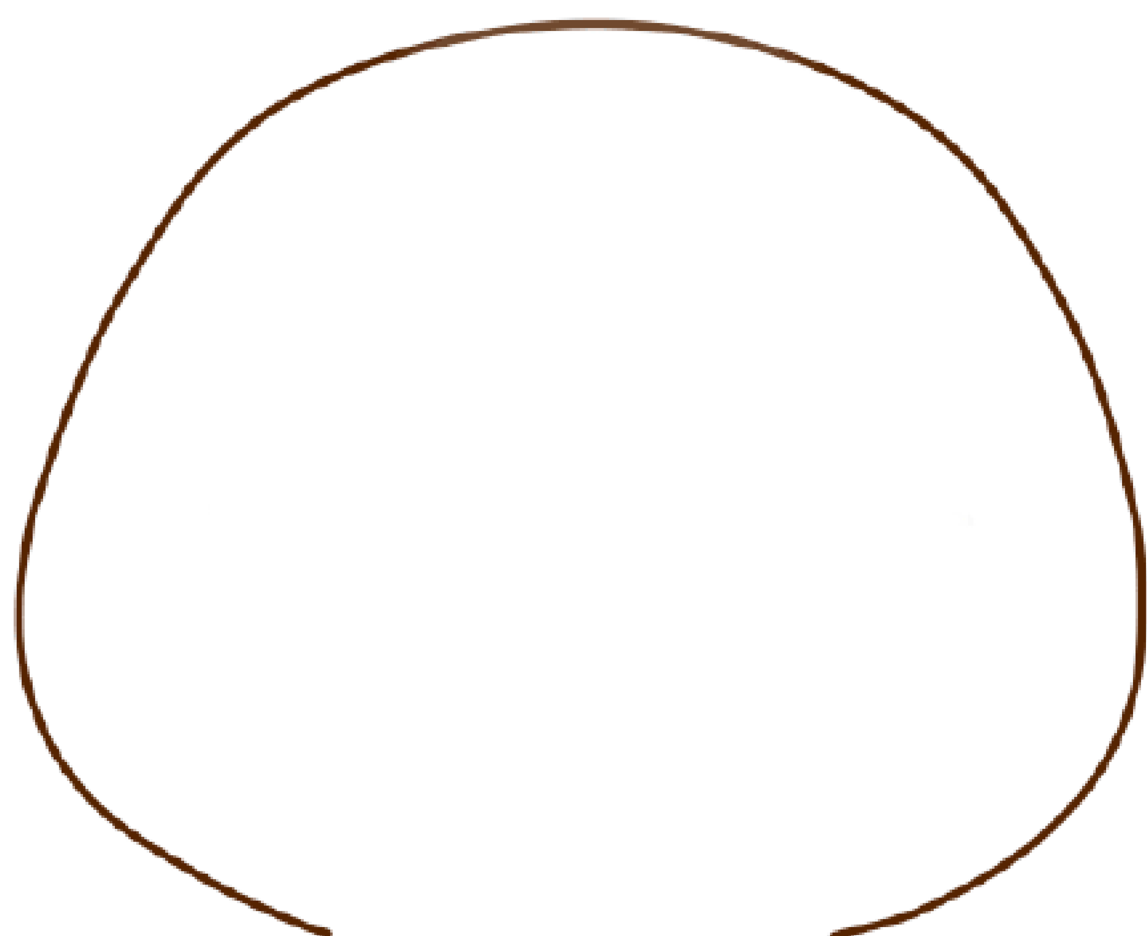


步骤 04 设置前景色为咖啡色，准备开始绘制。

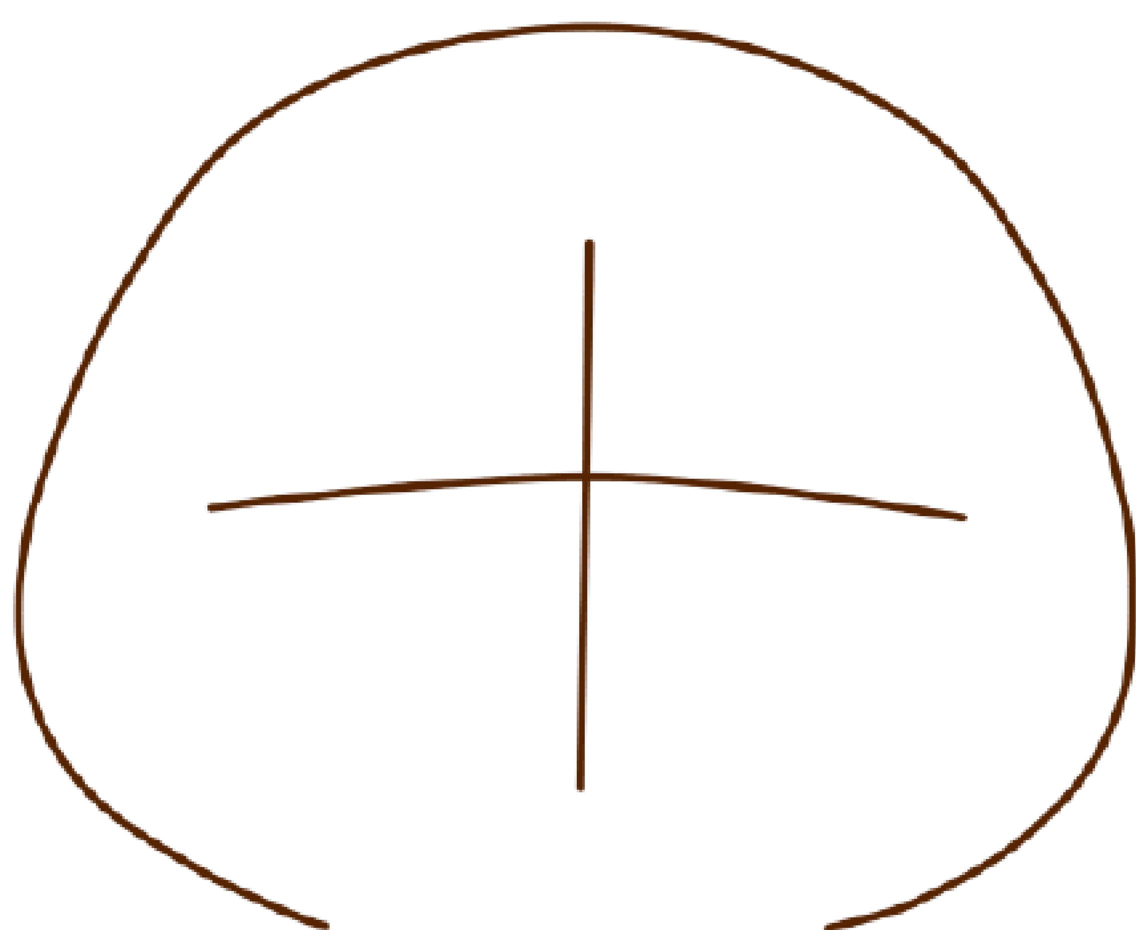


16.2.2 实战——绘制草图

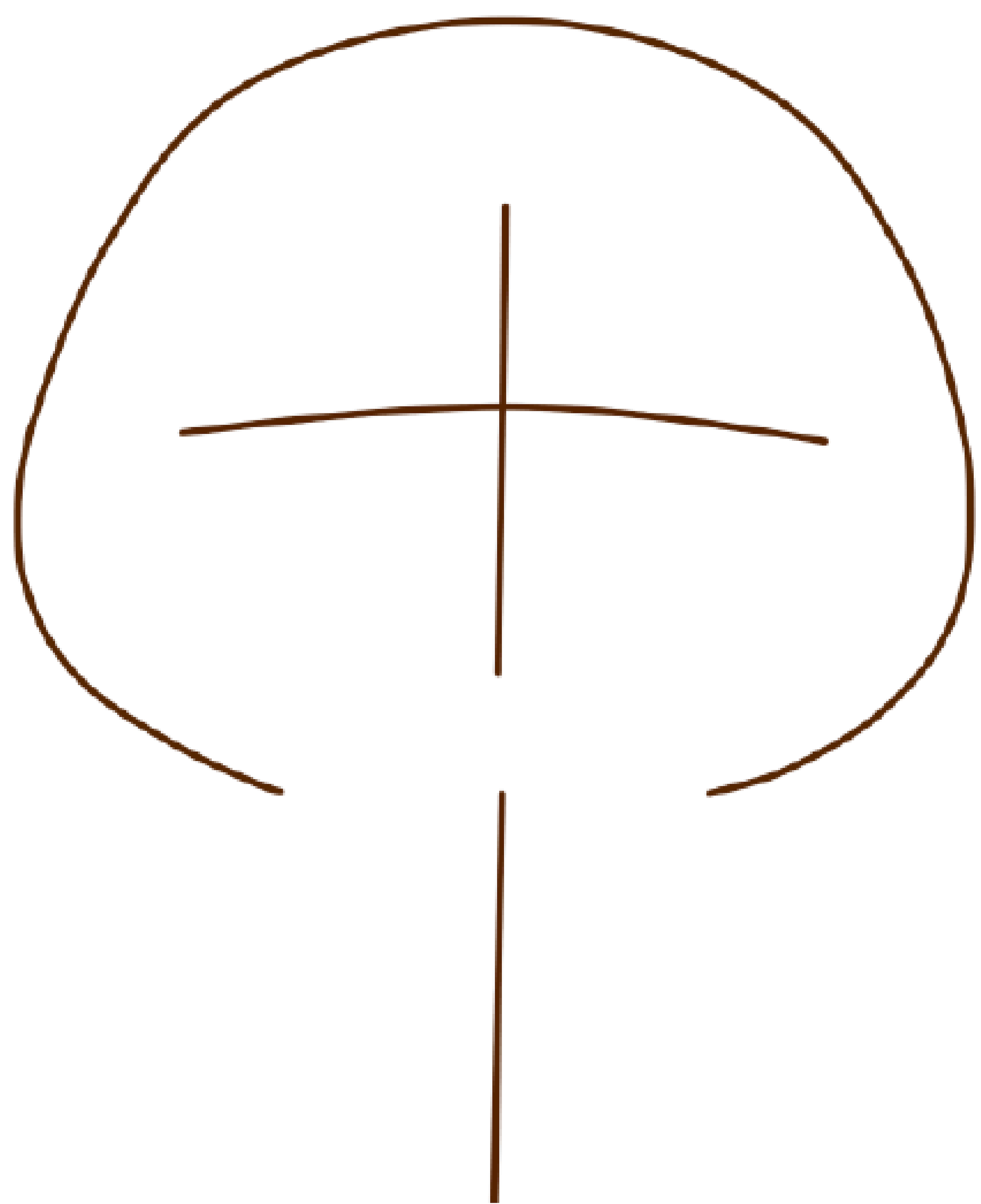
步骤 01 绘制表情最重要的就是人物脸上的表情，所以绘制表情包时，可以着重突出头部，将头部绘制的比较大。选择 9 点粗细的铅笔工具，绘制表情包的头部轮廓。



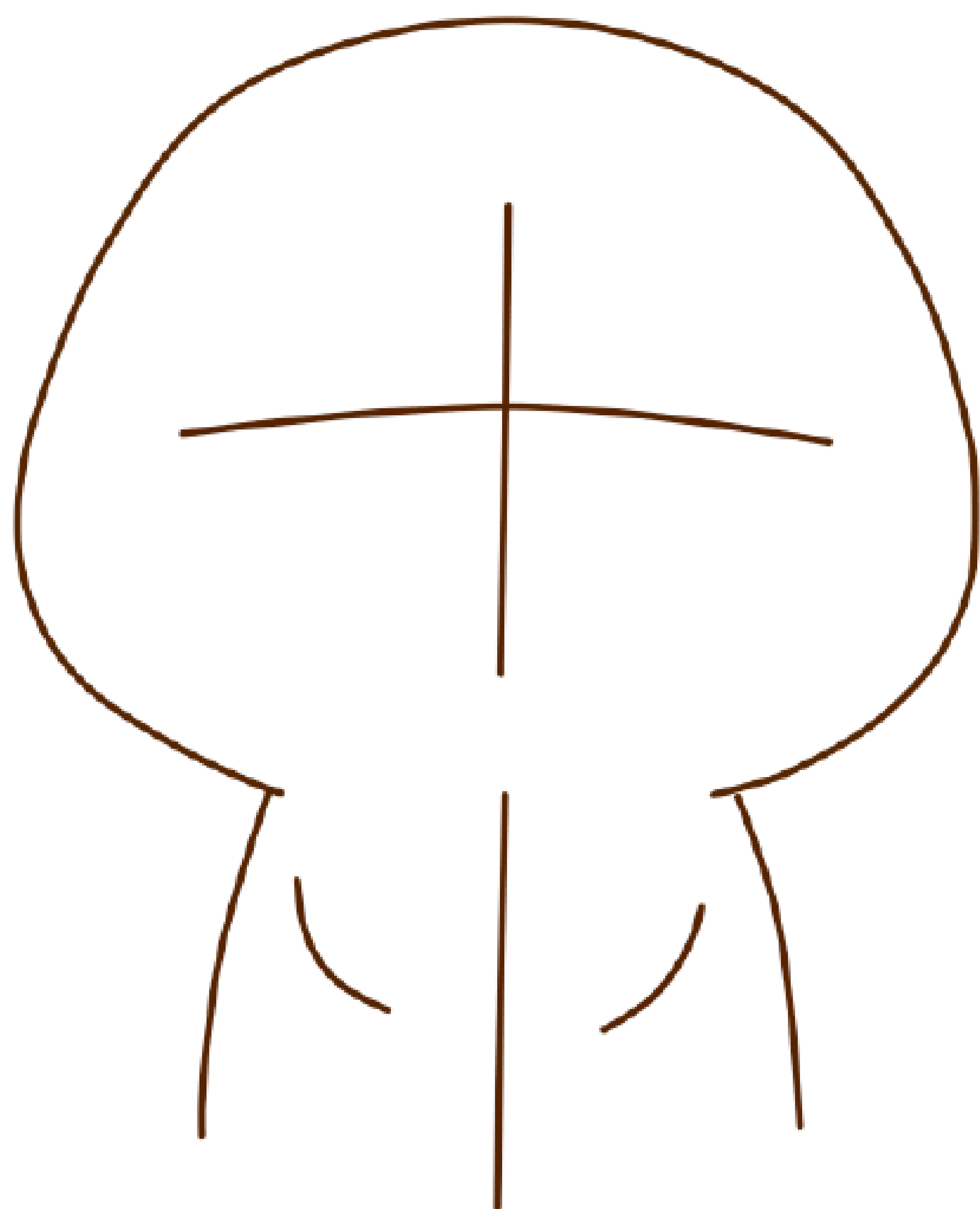
步骤 02 用十字线标出表情包的五官位置，这是一个正面的头部，所以十字线基本垂直。



步骤 03 绘制表情包的身体动态线，因为表情包的重点是头部，所以身体比较简略。

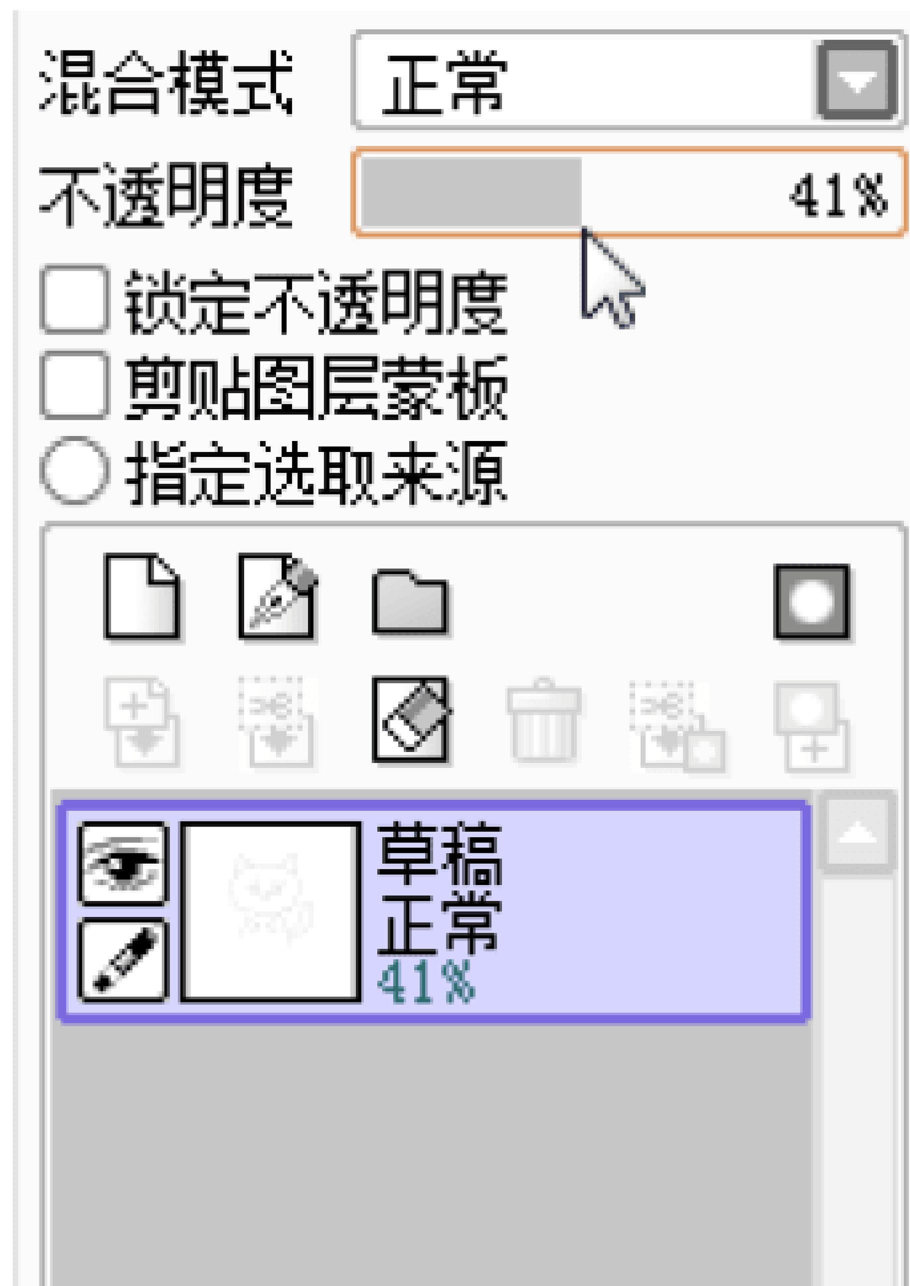


步骤 04 大致勾勒出表情包的身体形状与手的动态。



16.2.3 实战——整理画面

步骤 01 修改绘制了草稿的图层名称，并适当降低其不透明度。



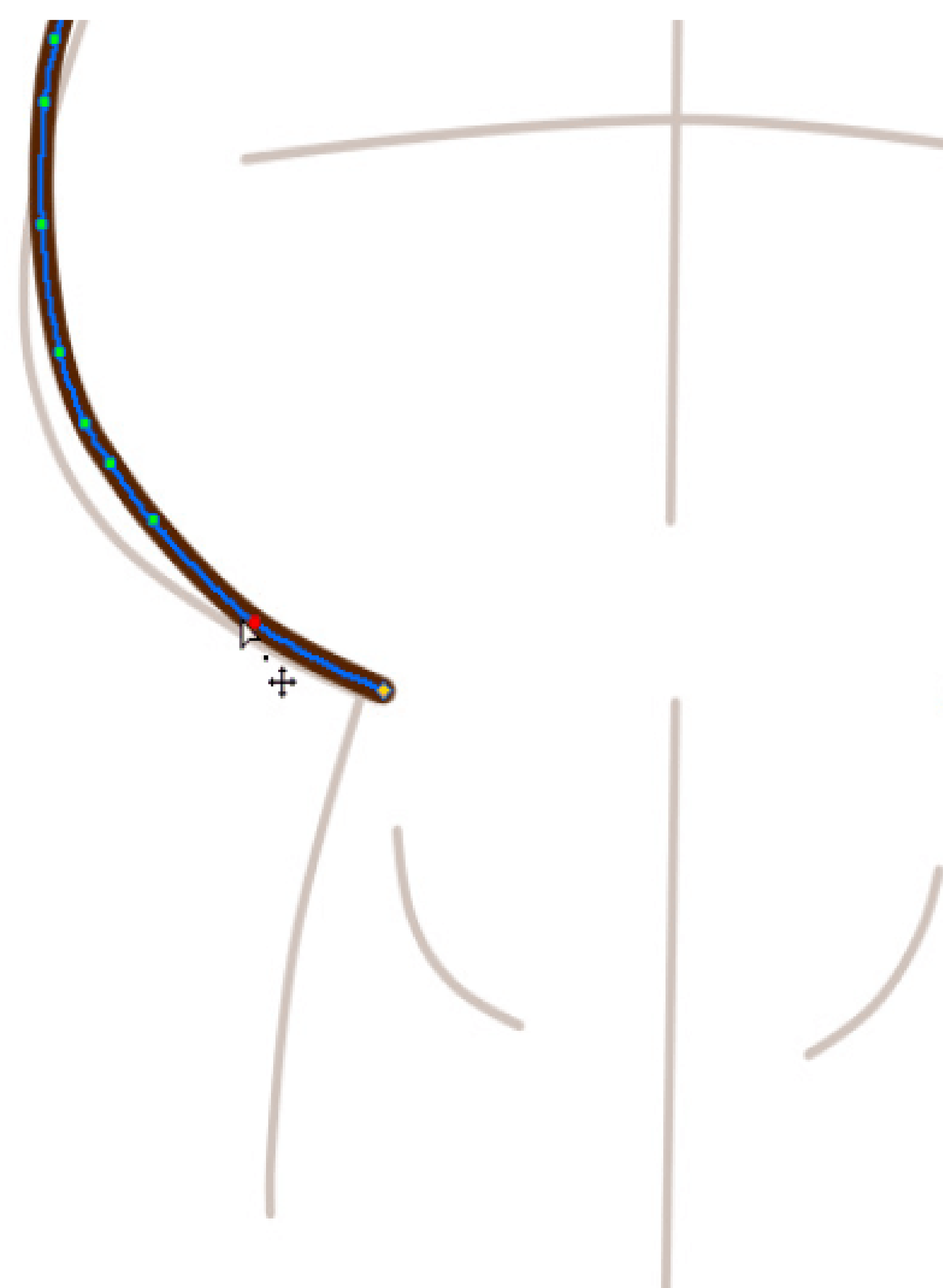
步骤 02 单击“图层”面板上方的“新建钢笔图层”按钮，新建一个钢笔图层。



步骤 03 用 20 点粗细的钢笔工具绘制出表情包的头部，因为使用的是钢笔图层，所以不用一次性绘制好。



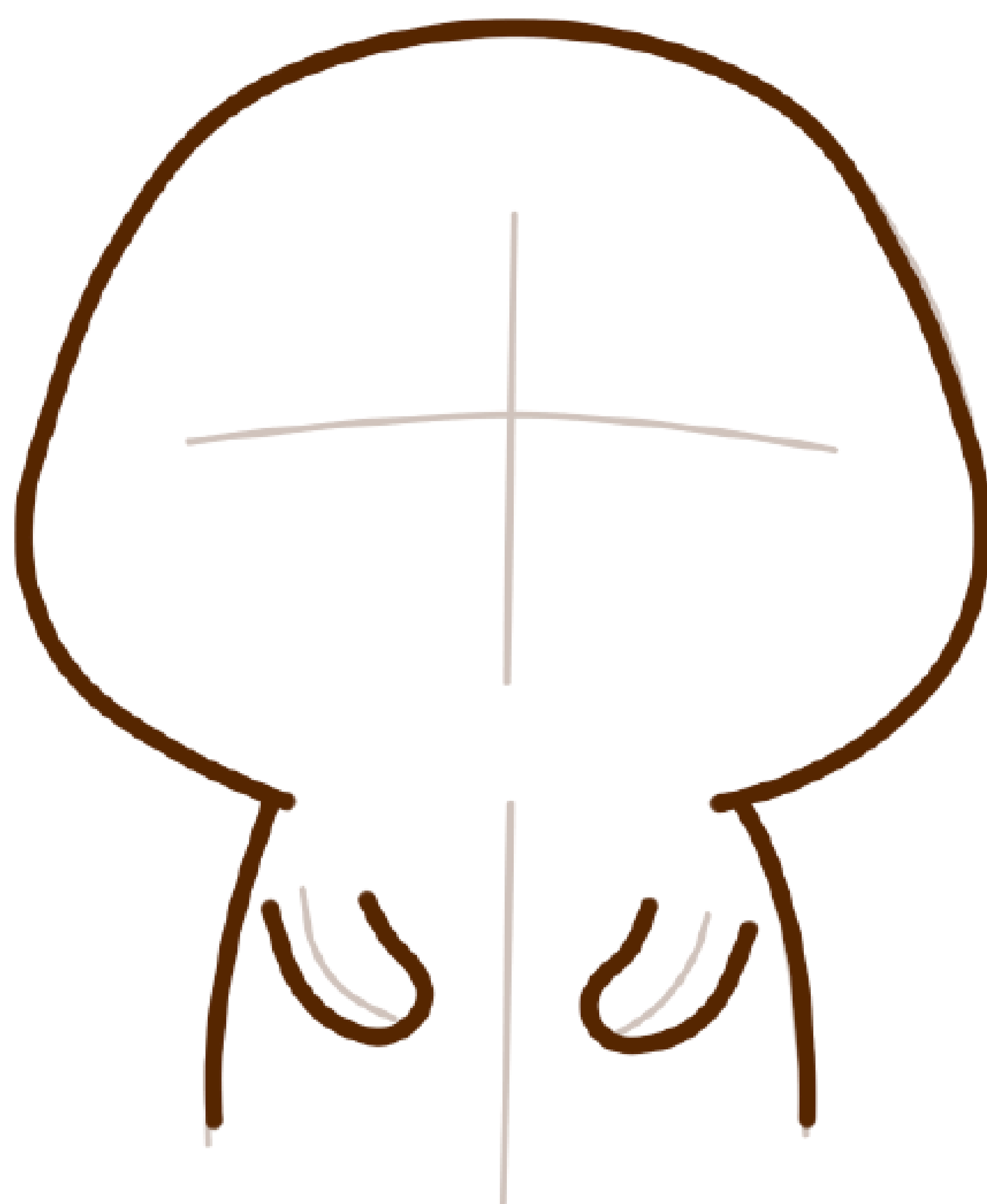
步骤 04 按住 Ctrl 键，将鼠标指针靠近绘制的线条，线条上会出现很多绿色的锚点，单击并拖动这些锚点，可以修改线条的位置。



步骤 05 按住 Ctrl 键单击线条的空白位置，可以添加锚点；按住 Alt 键单击线条上的锚点，可以删除该锚点。适当添加与删除线条上的锚点，调整表情包头部的线条。



步骤 06 继续使用钢笔工具，绘制出表情包的身体与手的形状，并适当调整线条。



步骤 07 绘制出表情包脸上的表情，耳朵与鼻子可以适当省略，并添加几笔红晕。



步骤 08 选择一种粉色，给表情包的脸上添加几笔红晕。



16.2.4 实战——剪切图层

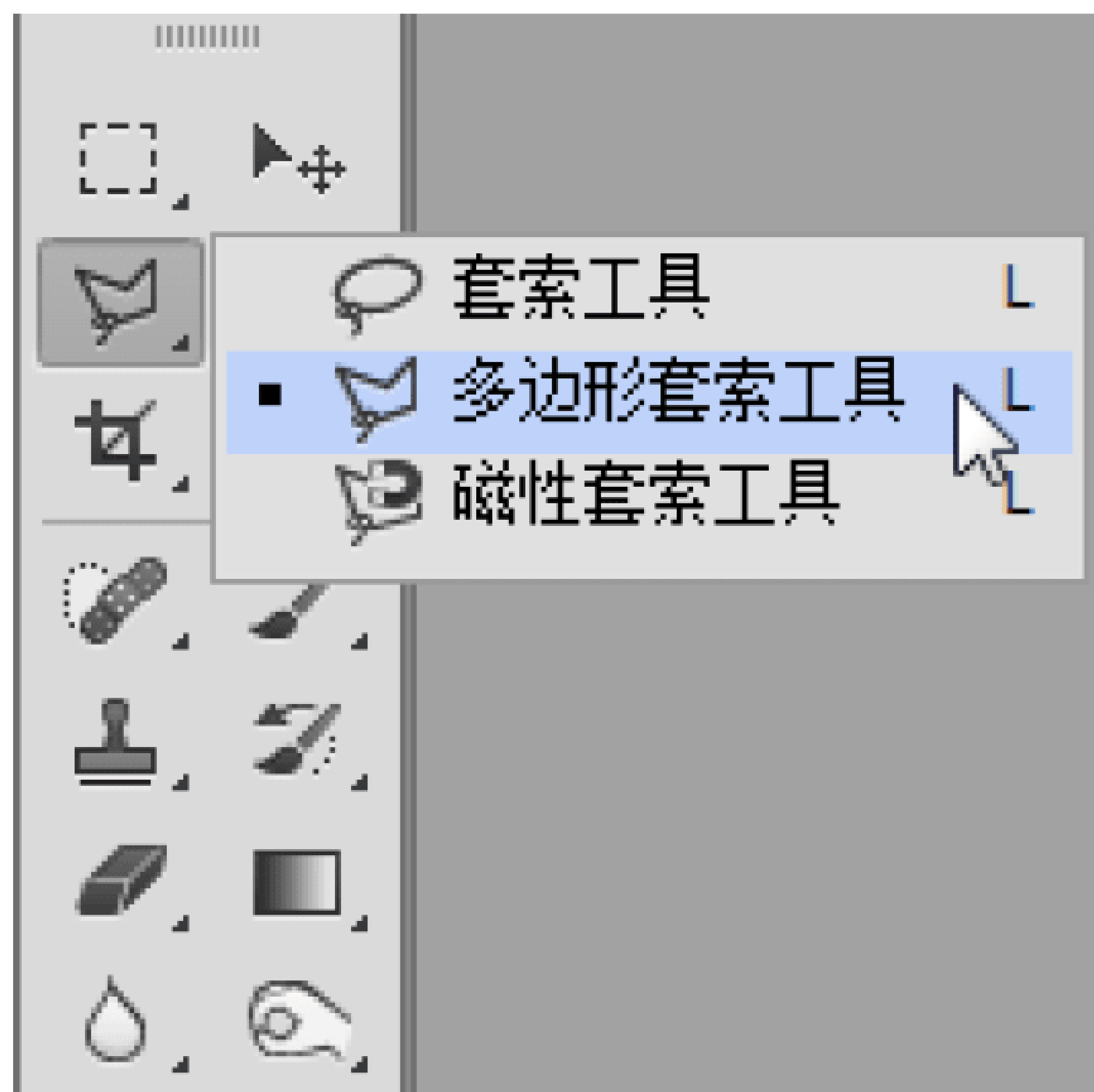
步骤 01 保存图像后，再另存一份PSD格式的文件，这样可以方便后续动画的制作。存储文件后，在Photoshop中打开文件。



步骤 02 设置前景色为白色（RGB参数值均为255），在“图层”面板中选择“草稿”图层，按Alt+Delete快捷键为“草稿”图层填充白色。



步骤 03　选择工具箱中的多边形套索工具。



步骤 04　在画面中的适当位置单击鼠标左键，确定起始点，再继续单击鼠标左键拉出线条。



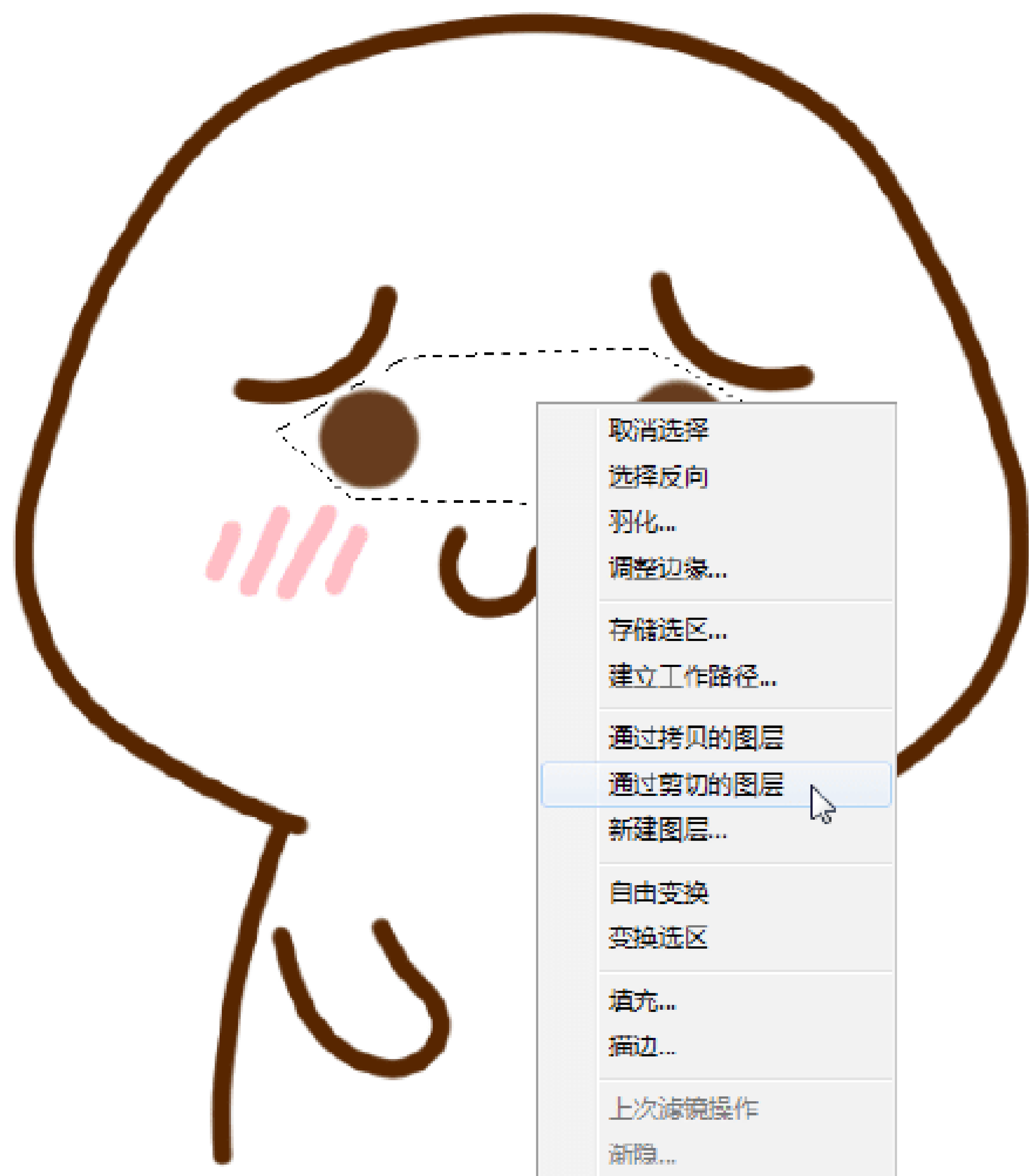
步骤 05　使用多边形套索工具拉出的线条靠近起始点时，光标的右下方会出现一个小小的圆圈。



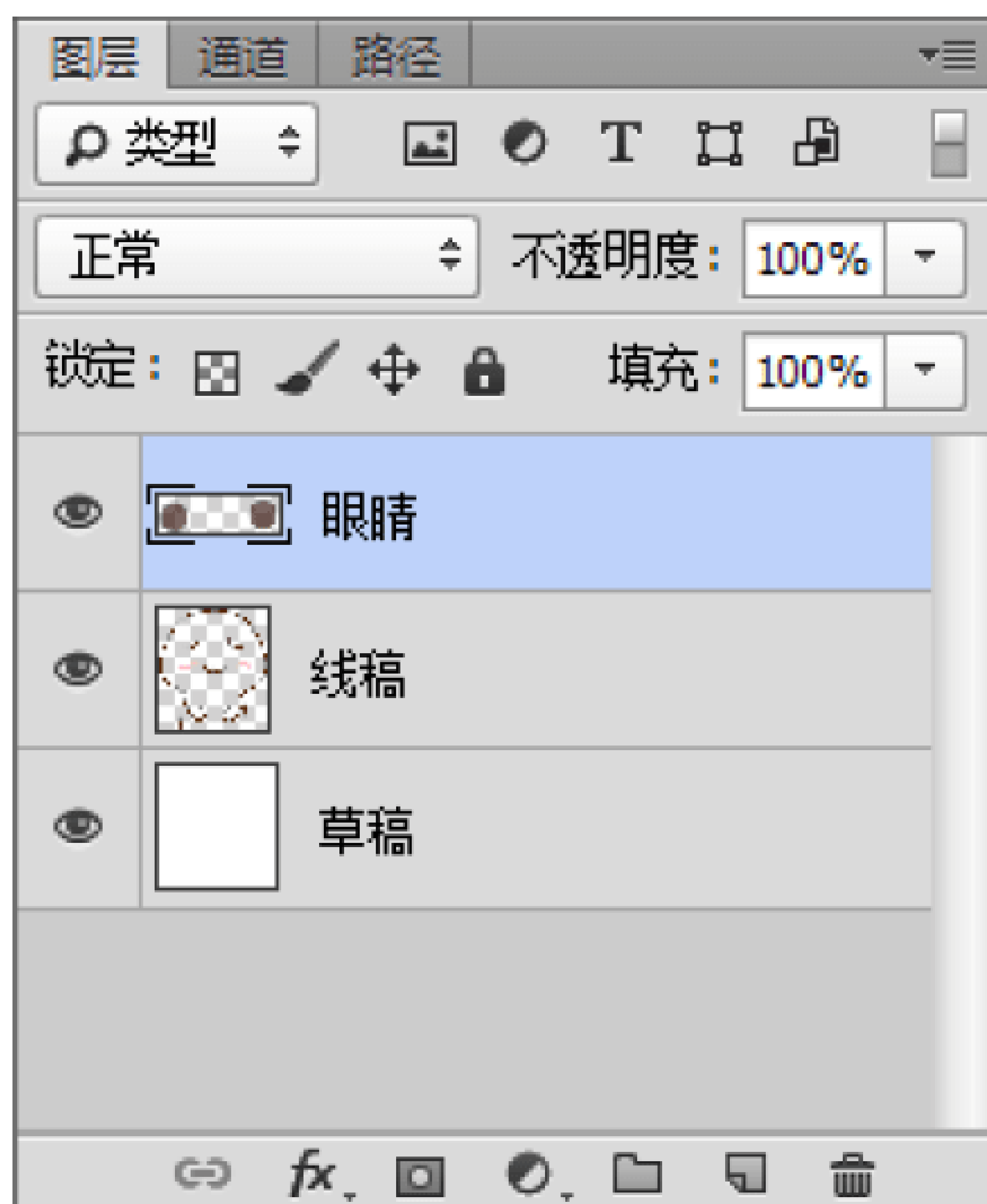
步骤 06　再次单击，即可形成一个封闭的选区。



步骤 07 选择绘制好的线稿图层，在选区内单击鼠标右键，在弹出的快捷菜单中选择“通过剪切的图层”选项。

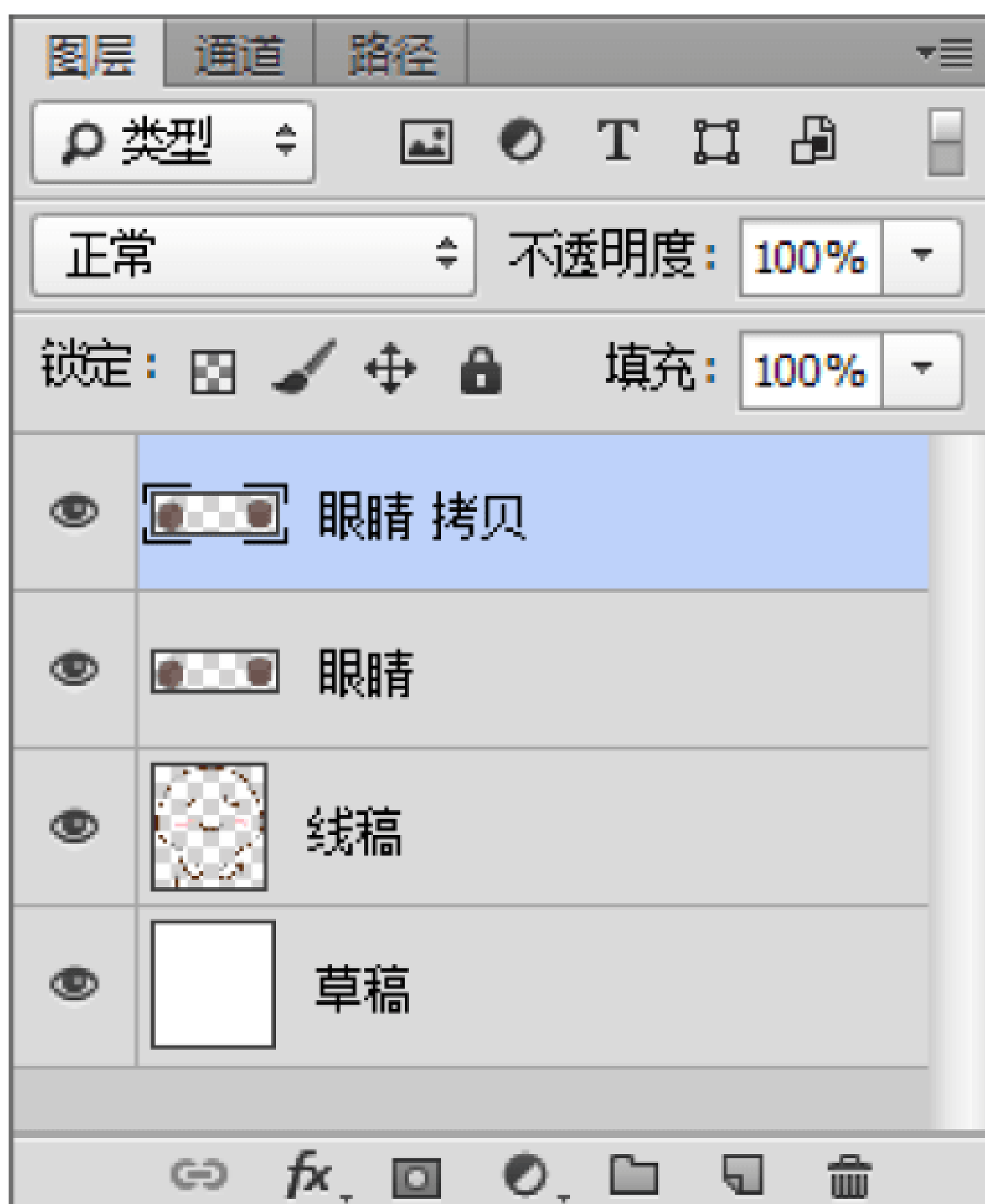


步骤 08 执行上述操作后，即可将眼睛单独剪切为一个新的图层，并将剪切后的图层重命名为“眼睛”。



16.2.5 实战——制作皱眉图层

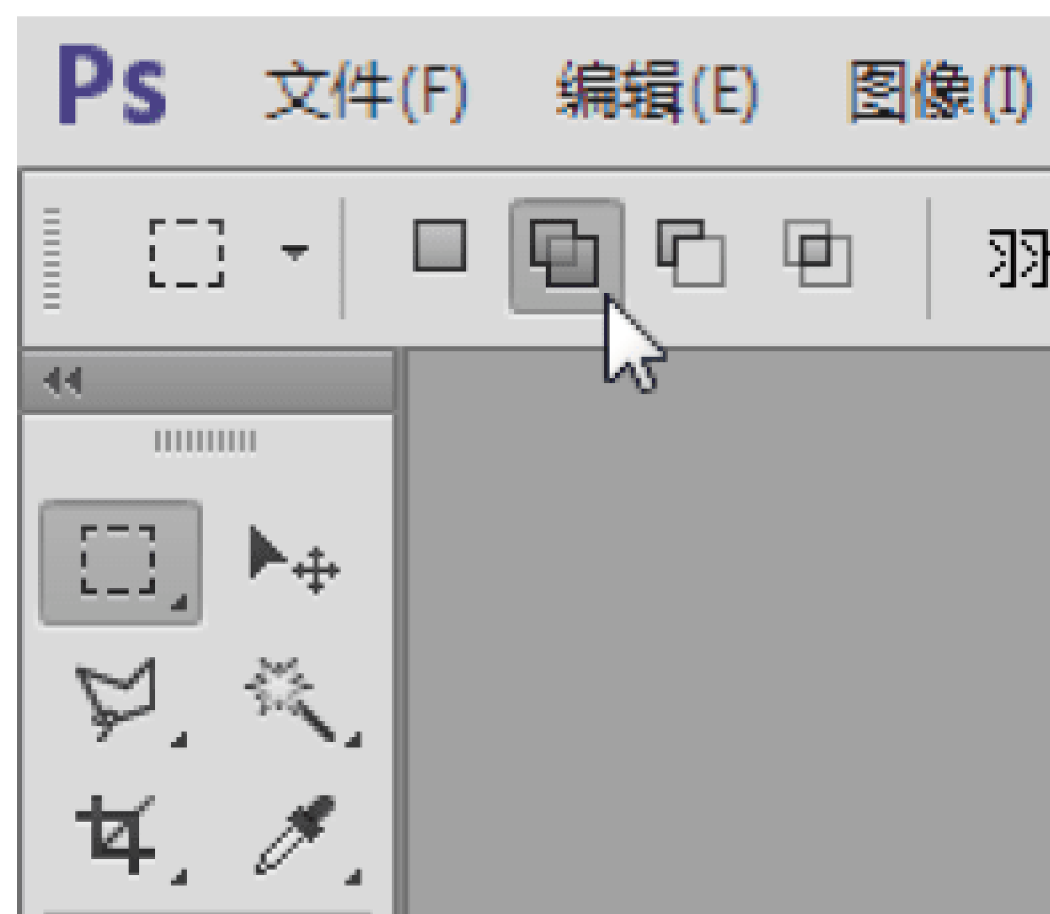
步骤 01 按 Ctrl+J 快捷键，复制“眼睛”图层，得到“眼睛 拷贝”图层。



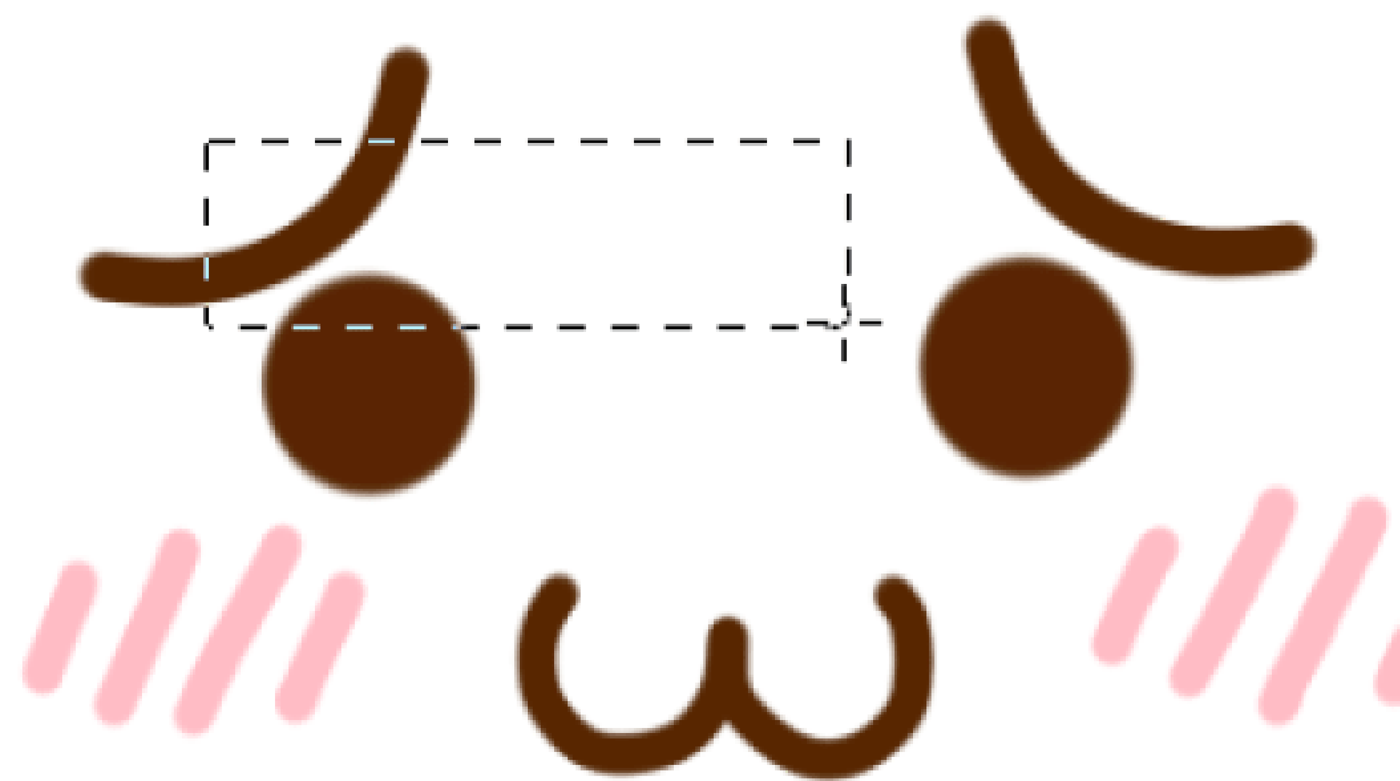
步骤 02 选择工具箱中的矩形选框工具。



步骤 03　在工具选项栏中单击“添加到选区”按钮。



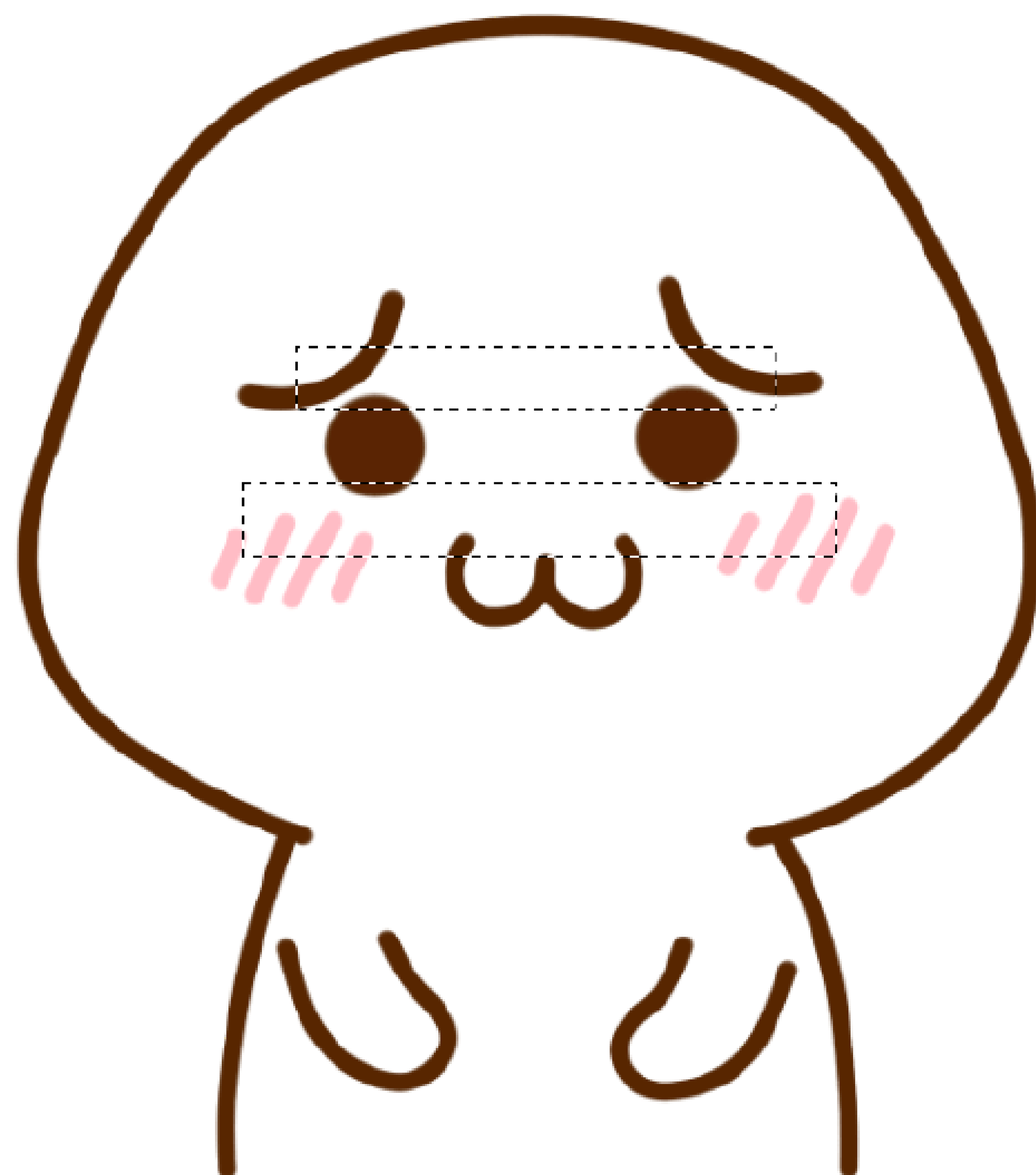
步骤 04　在画面中的适当位置单击鼠标左键并拖动，会出现一个矩形选框。



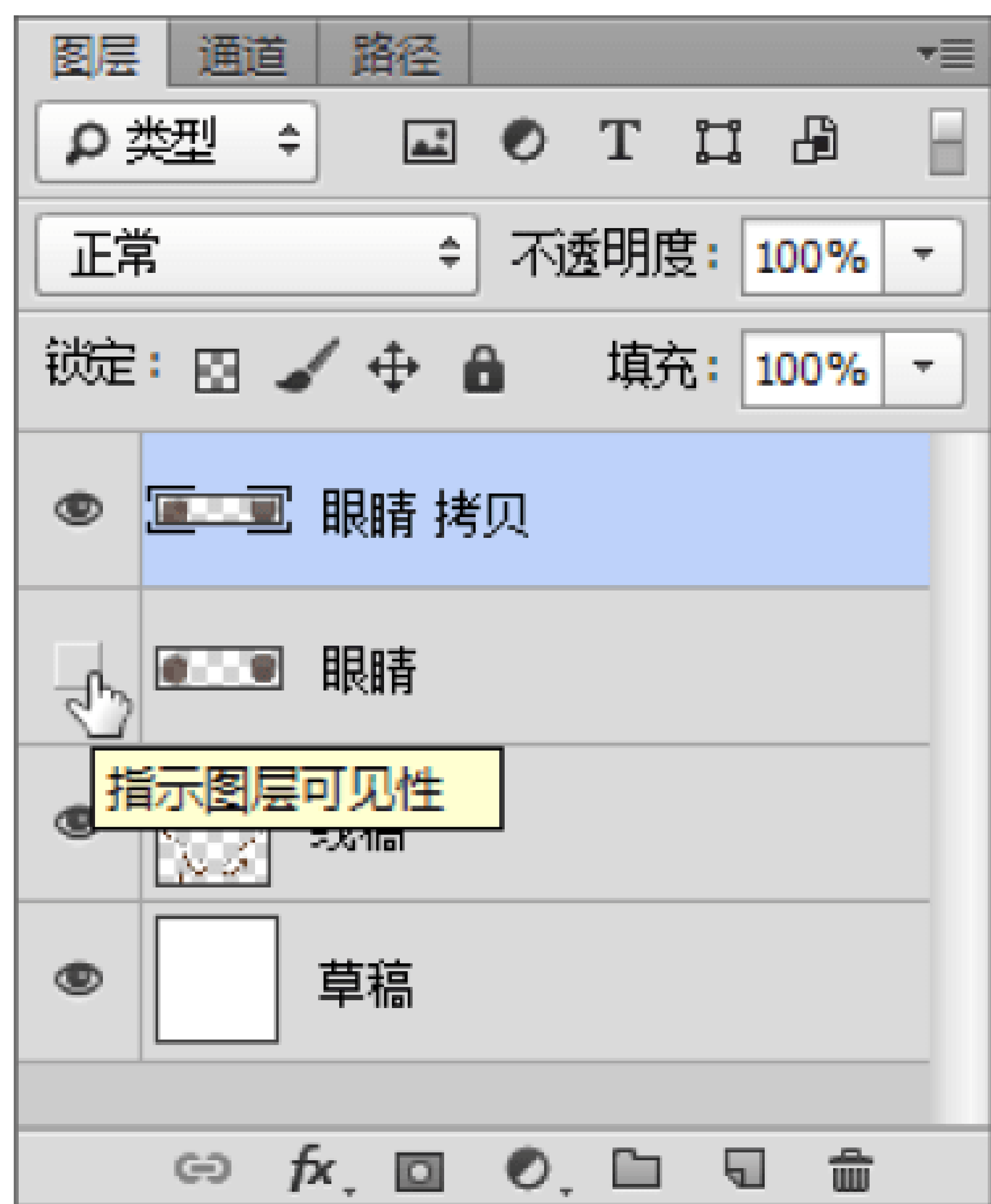
步骤 05　至合适位置后松开鼠标左键，选区即可形成。若想调整选区的位置，选择矩形选框工具，在选区内单击鼠标左键并拖动即可。



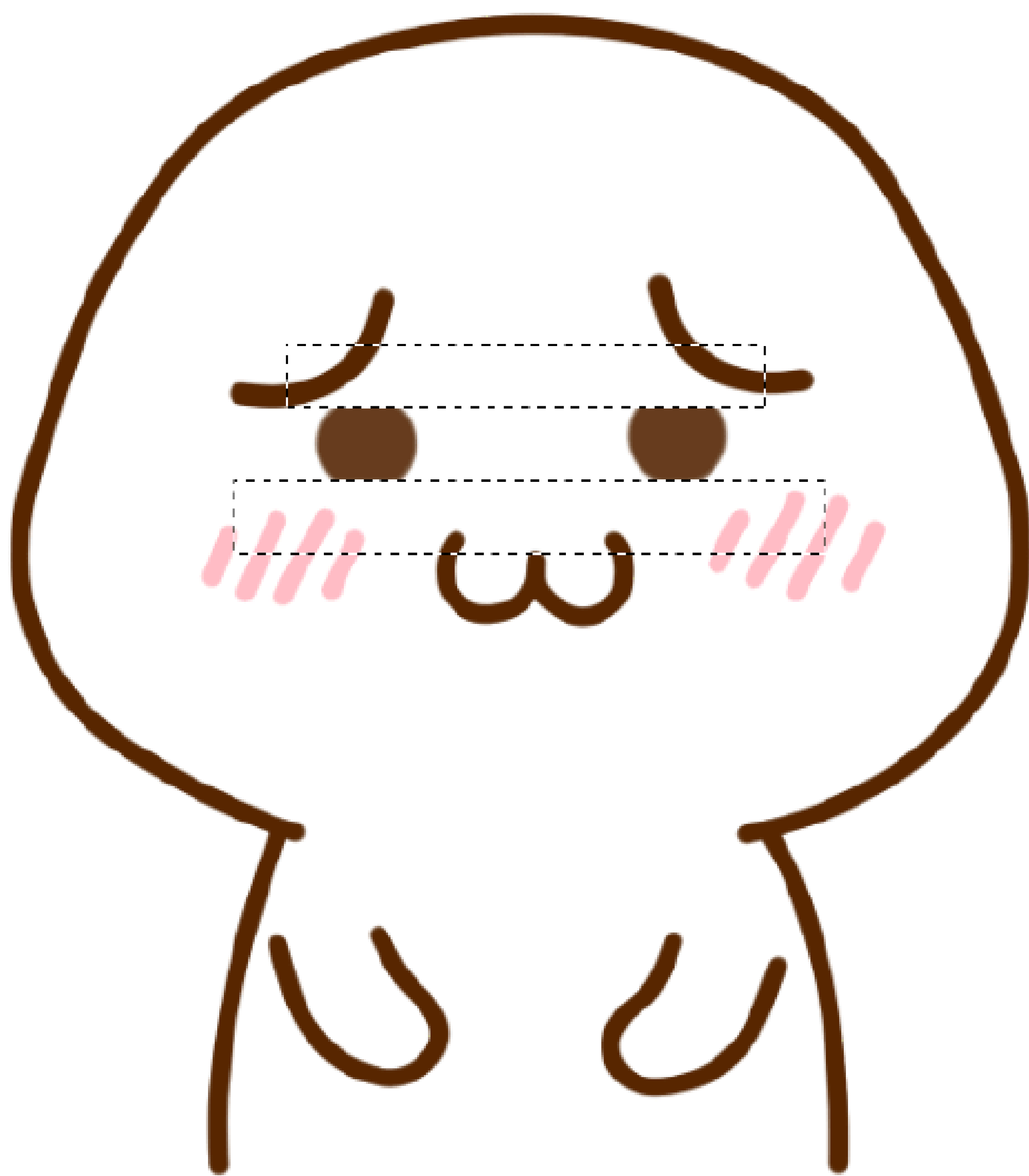
步骤 06　再次单击鼠标左键，在眼睛的下方同样绘制一个矩形选框。



步骤 07　在“图层”面板中，单击“眼睛”图层左侧的“指示图层可见性”图标，隐藏“眼睛”图层。



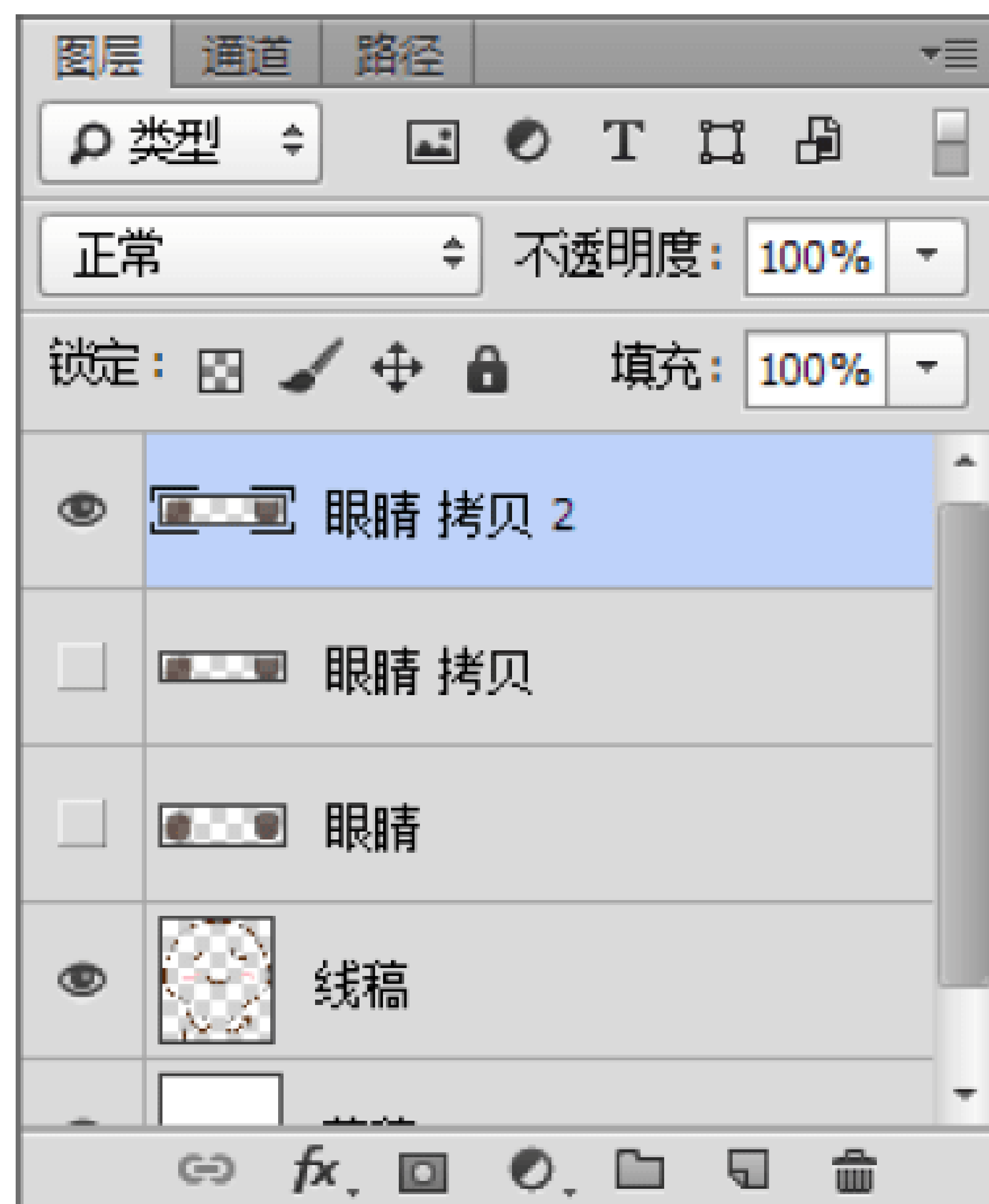
步骤 08　按 Delete 键删除选区内的图像。



步骤 09　按 Ctrl+D 快捷键即可取消选区。



步骤 10　按 Ctrl+J 快捷键，复制“眼睛 拷贝”图层，得到“眼睛 拷贝 2”图层，并隐藏“眼睛 拷贝”图层。



步骤 11 选择工具箱中的矩形选框工具，再次绘制出两个矩形选框。

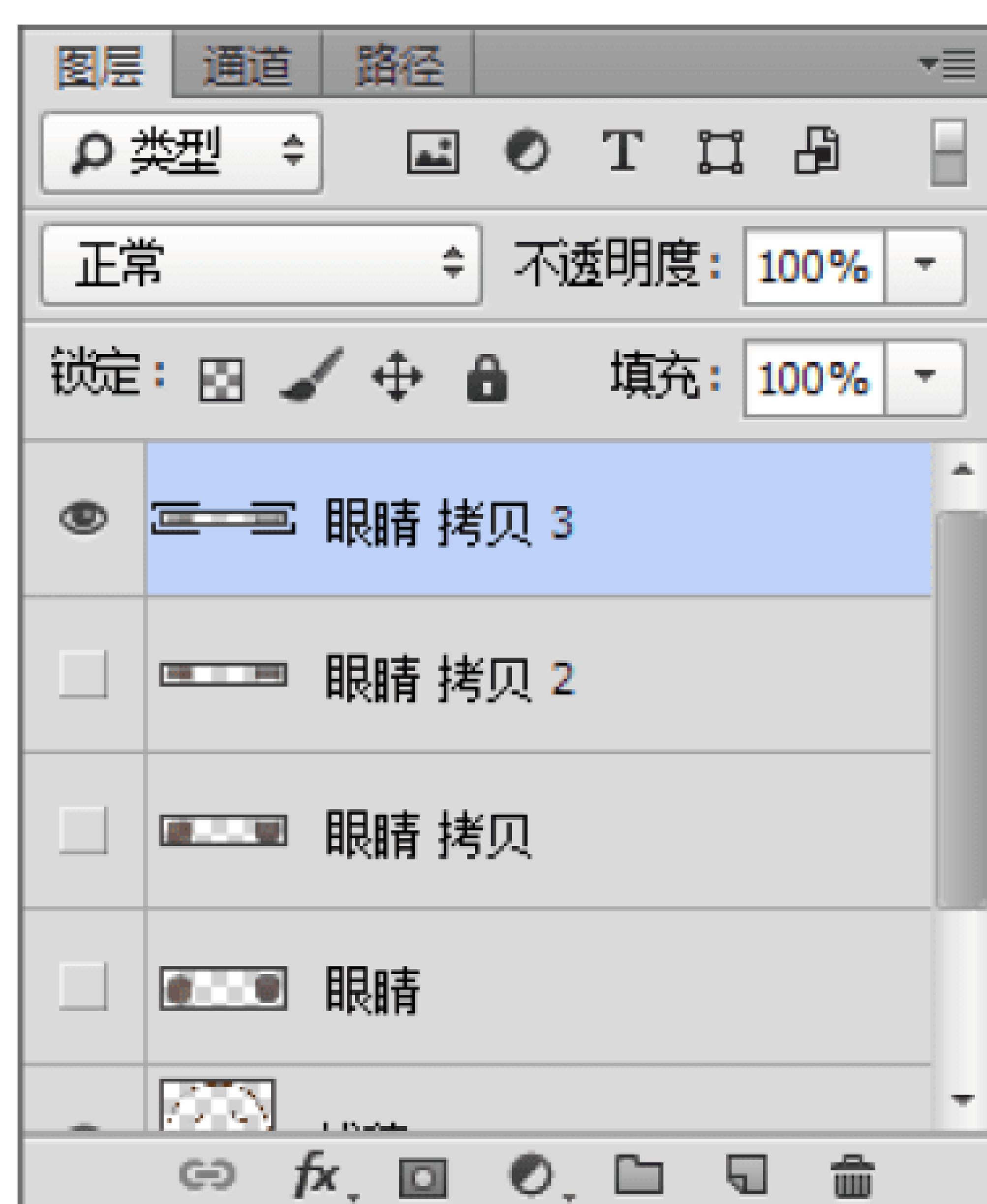


步骤 12 按 Delete 键删除选区内的图像，按 Ctrl+D 快捷键取消选区。



取消选区

步骤 13 复制“眼睛 拷贝 2”图层，得到“眼睛 拷贝 3”图层，并隐藏“眼睛 拷贝 2”图层。

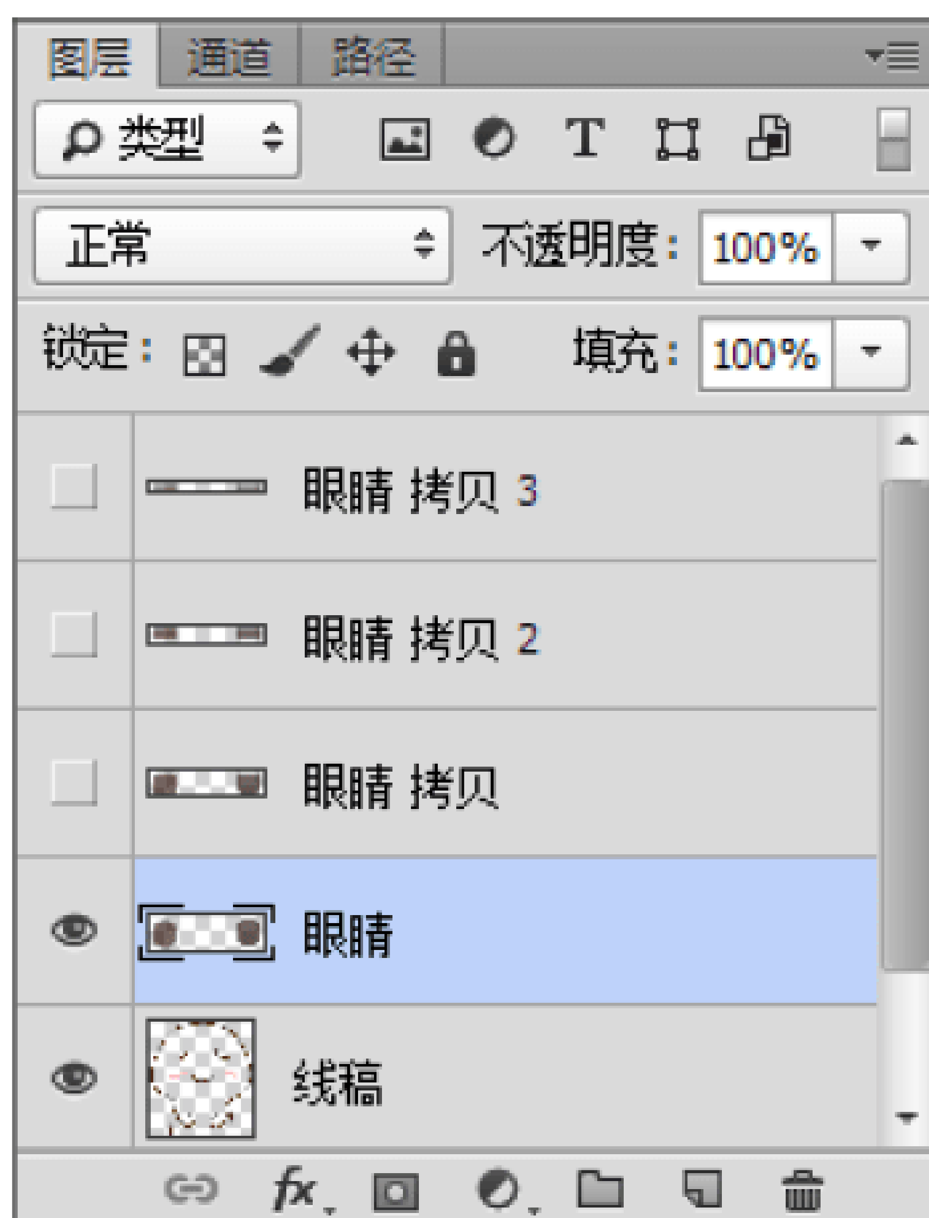


步骤 14 用矩形选框工具选中相应的图像并删除，再按 Ctrl+D 快捷键取消选区。



16.2.6 实战——制作皱眉动画

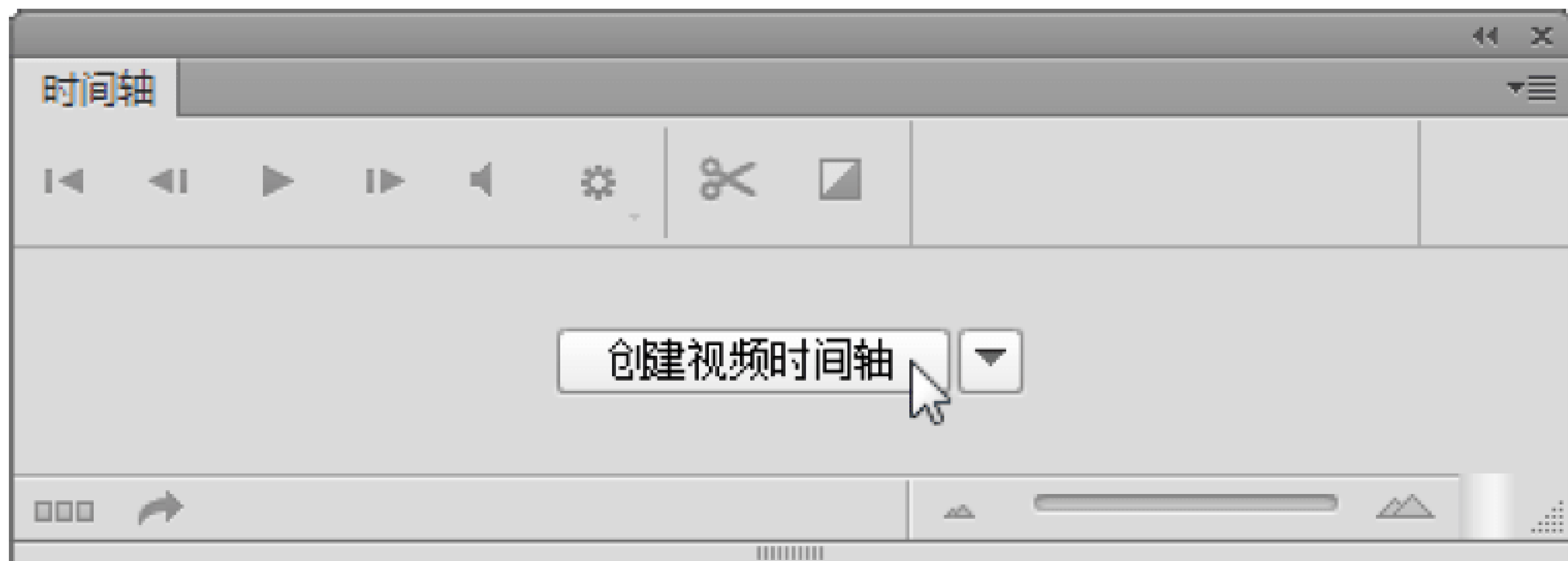
步骤 01 隐藏“眼睛 拷贝 3”图层，显示“眼睛”图层。

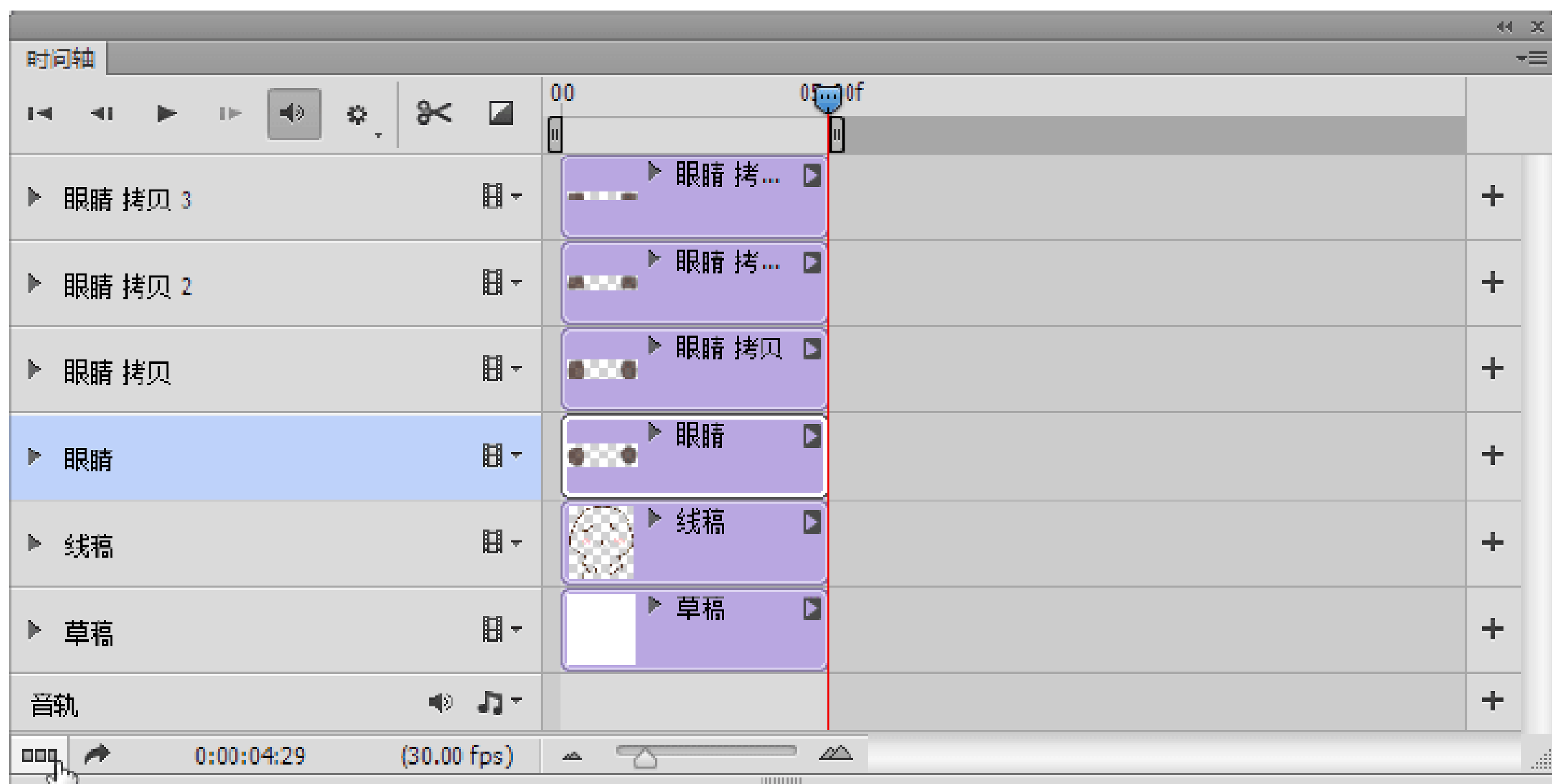


步骤 02 选择“窗口”|“时间轴”命令。



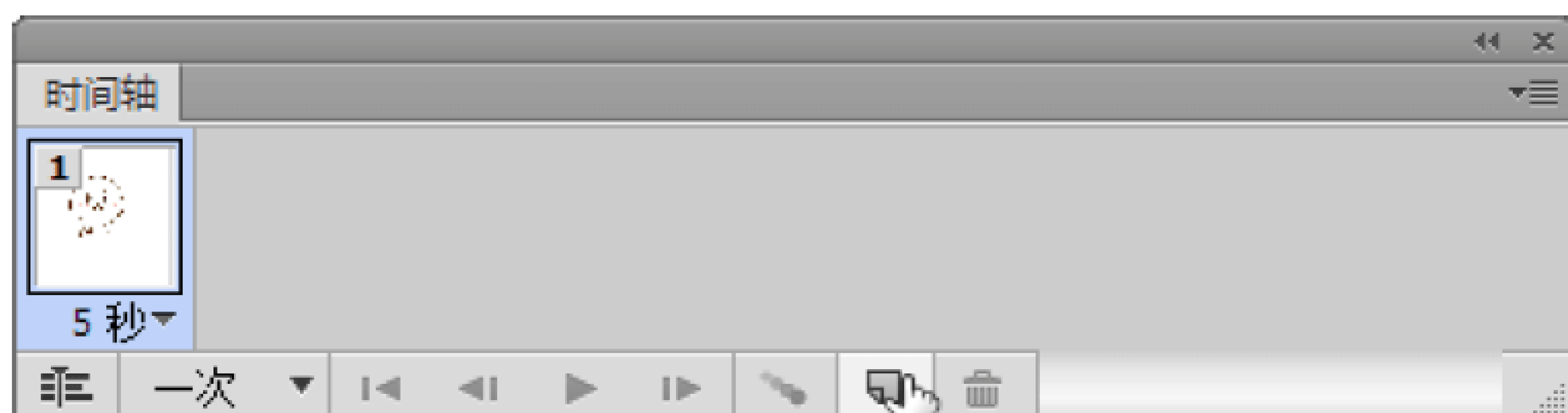
步骤 03 弹出“时间轴”面板，单击面板中的“创建视频时间轴”按钮。



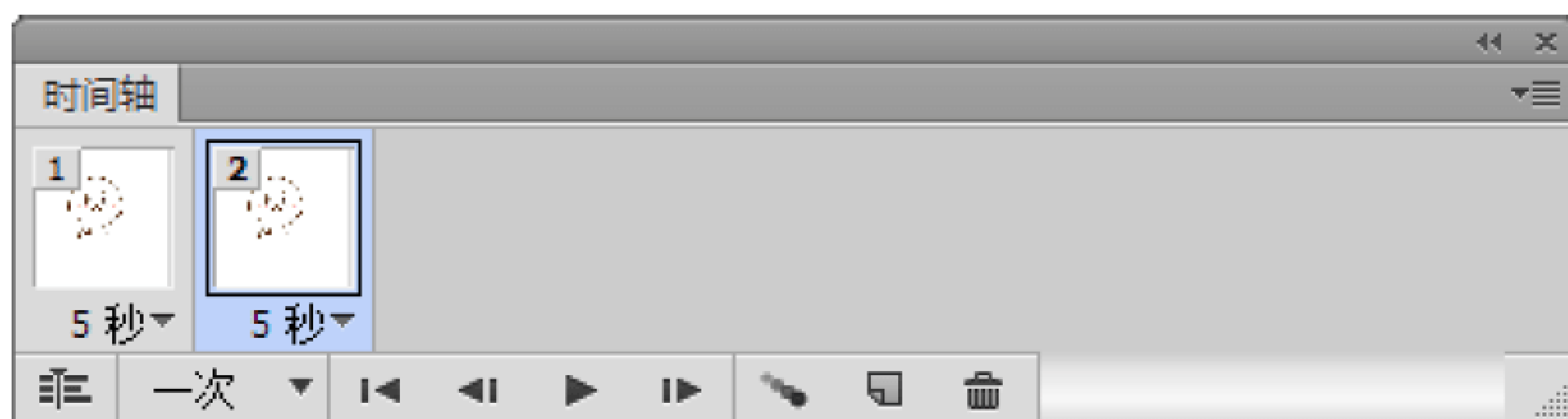


步骤 04 执行上述操作后，切换至“动画（时间轴）”面板，可以看见面板中所显示的6组视频组轨道，单击面板左下角的“转换为帧动画”按钮。

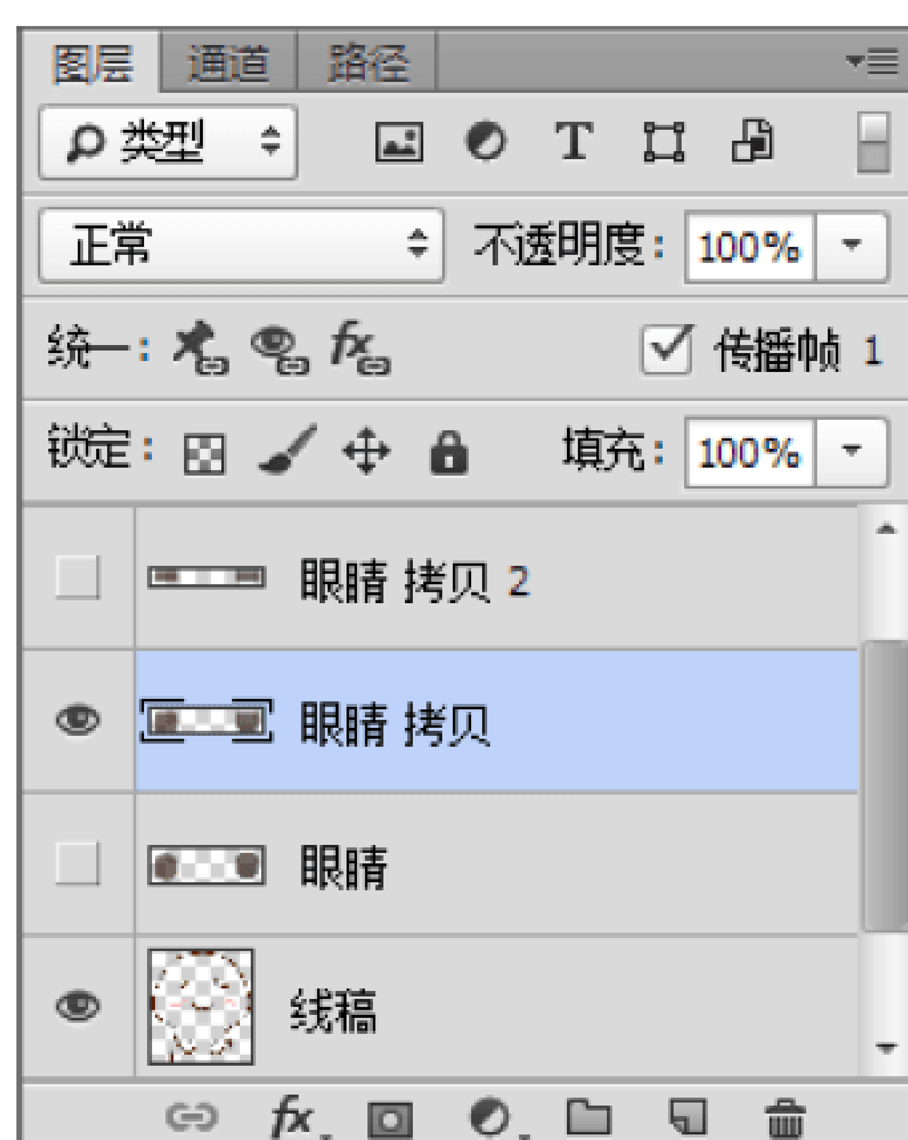
步骤 05　切换至“动画（帧）”面板，单击面板下方的“复制所选帧”按钮。



步骤 06　执行上述操作后，即可复制出第二个帧。



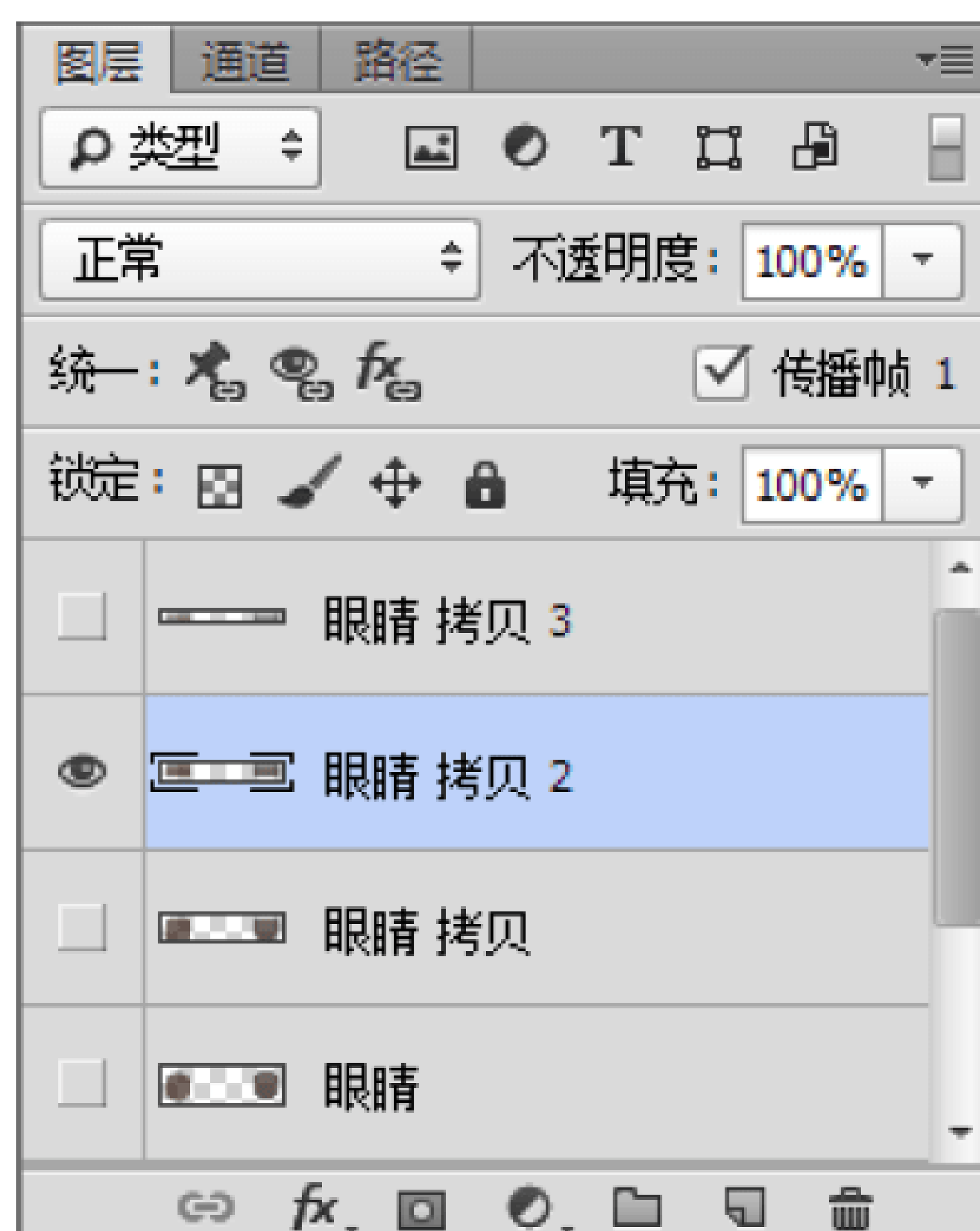
步骤 07　在“图层”面板中，单击“眼睛”图层左侧的“指示图层可见性”图标，隐藏“眼睛”图层，并显示“眼睛 拷贝”图层。



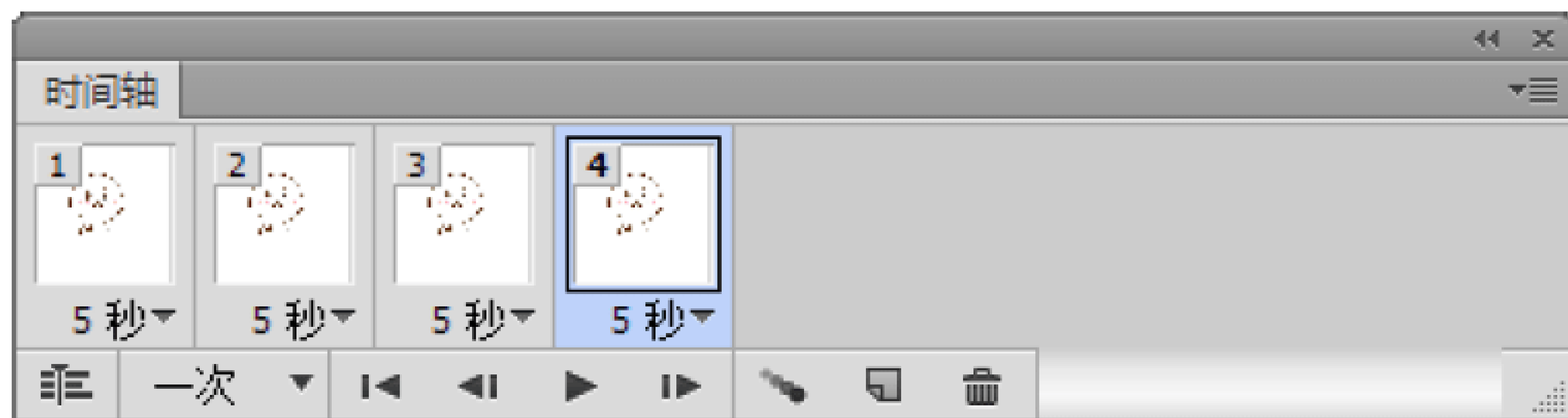
步骤 08　单击面板下方的“复制所选帧”按钮，复制出第三个帧。



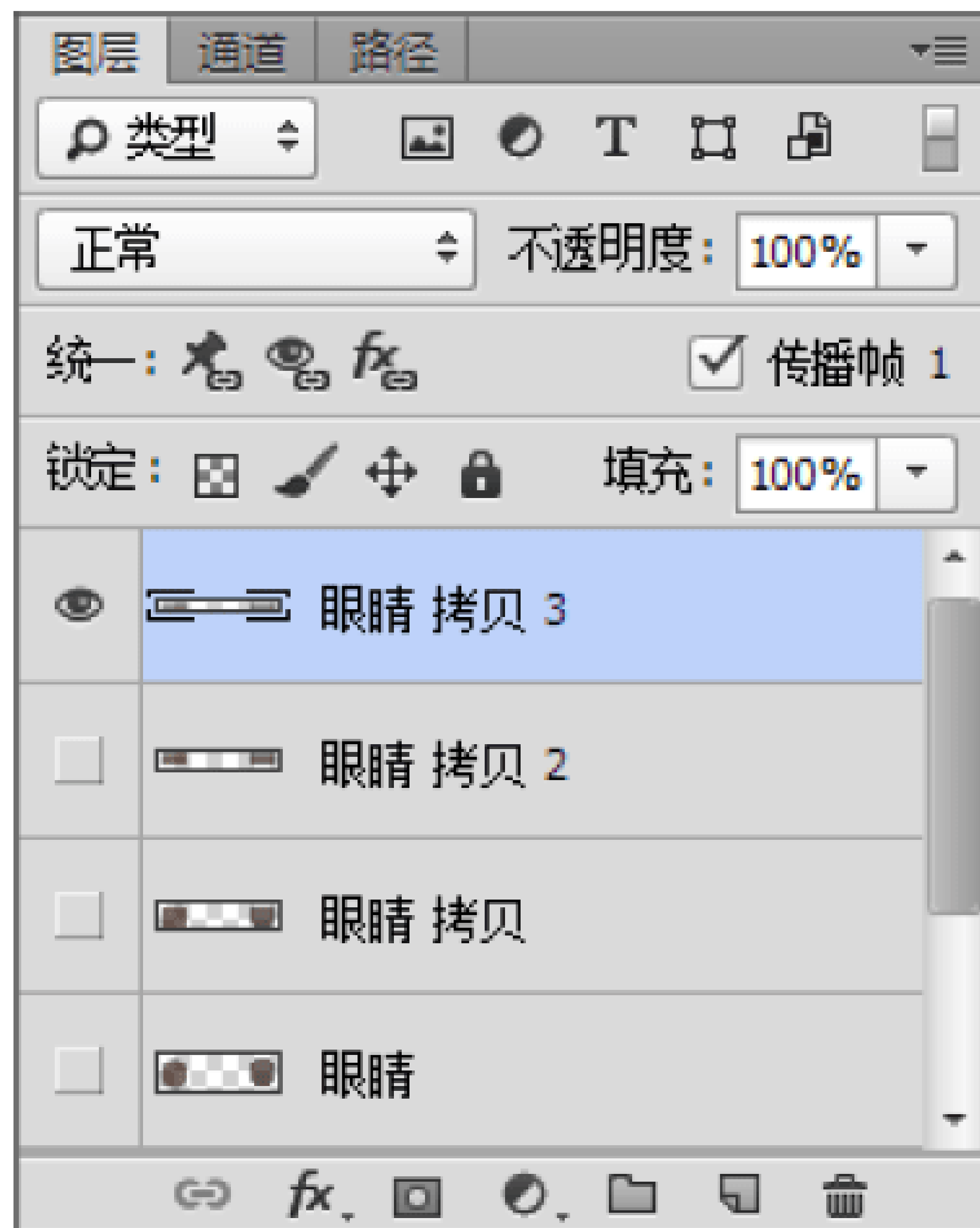
步骤 09　隐藏“眼睛 拷贝”图层，显示“眼睛 拷贝 2”图层。



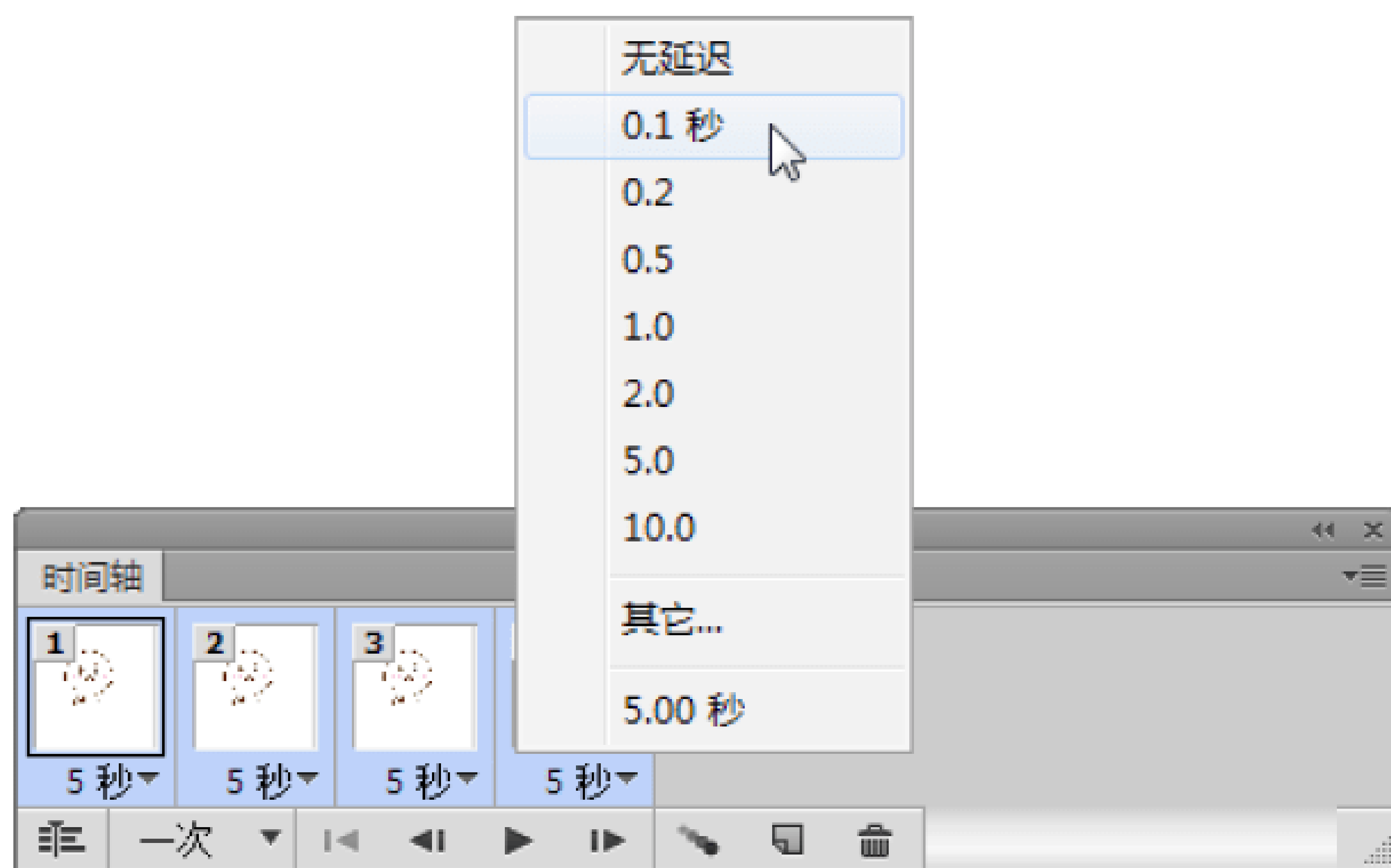
步骤 10 单击面板下方的“复制所选帧”按钮，复制出第四个帧。



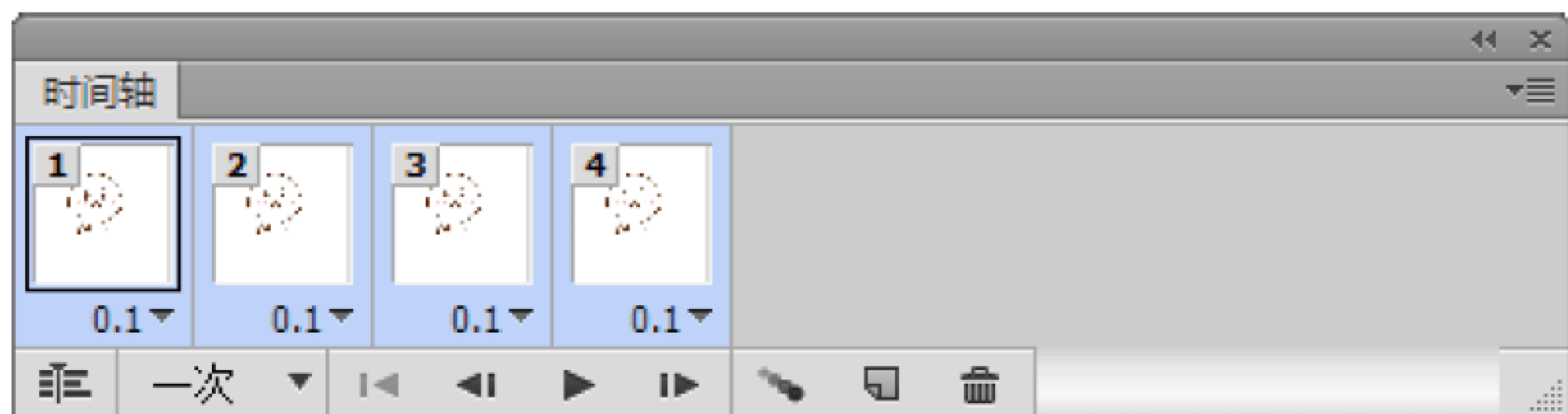
步骤 11 隐藏“眼睛 拷贝 2”图层，显示“眼睛 拷贝 3”图层。



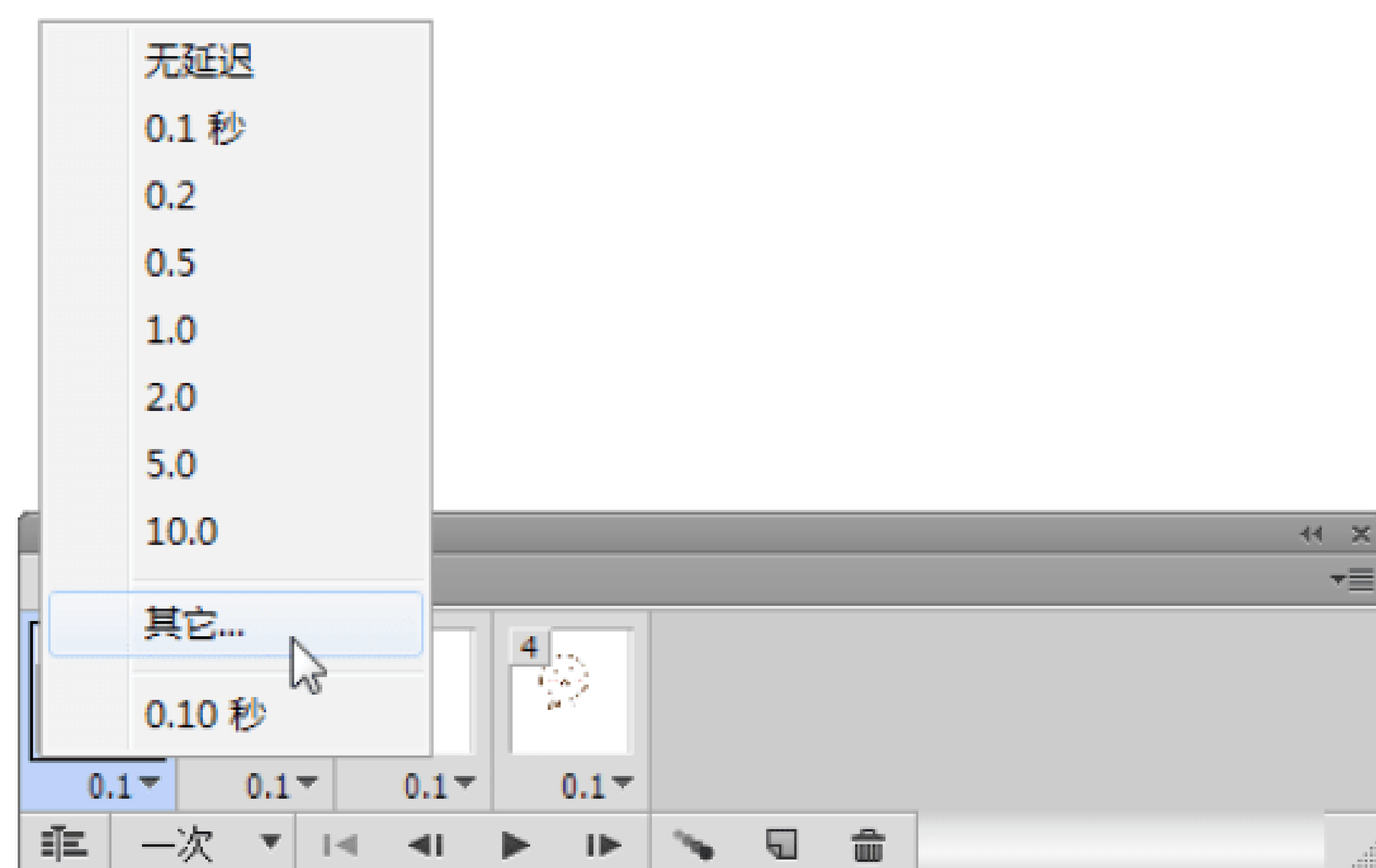
步骤 12 按住 Shift 键并单击第一个帧，即可选中所有帧，在其中一个帧的缩览图下方单击鼠标右键，在弹出的快捷菜单中选择“0.1 秒”选项。



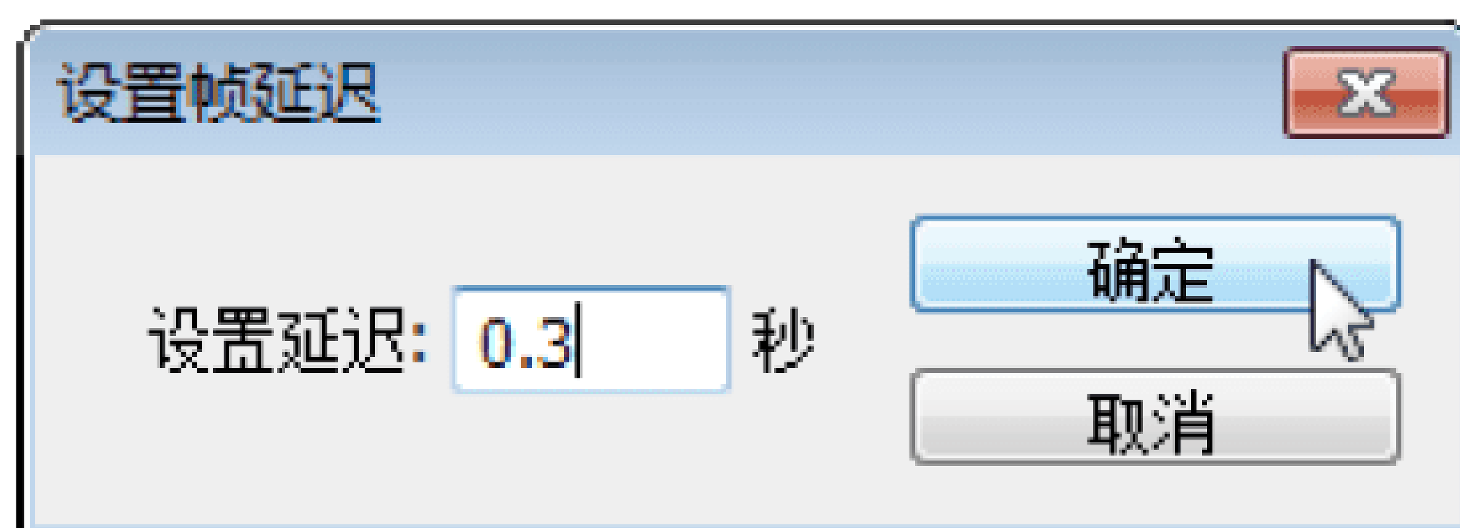
步骤 13 执行上述操作后，即可将所有帧的延迟时间都设置为0.1秒。



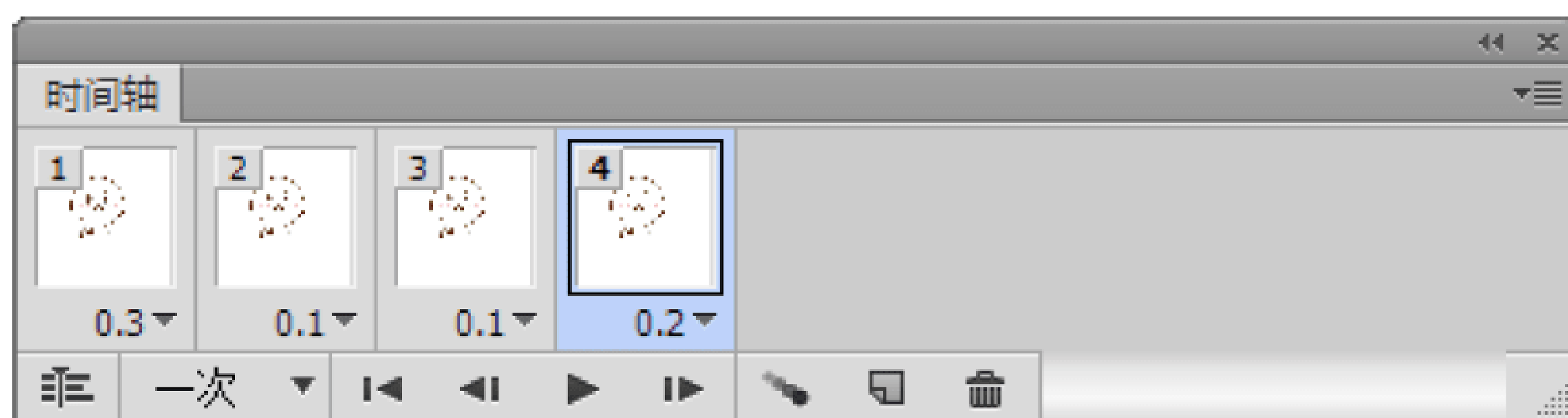
步骤 14　选择第一个帧，在其缩览图下方单击鼠标右键，在弹出的快捷菜单中选择“其它”选项。



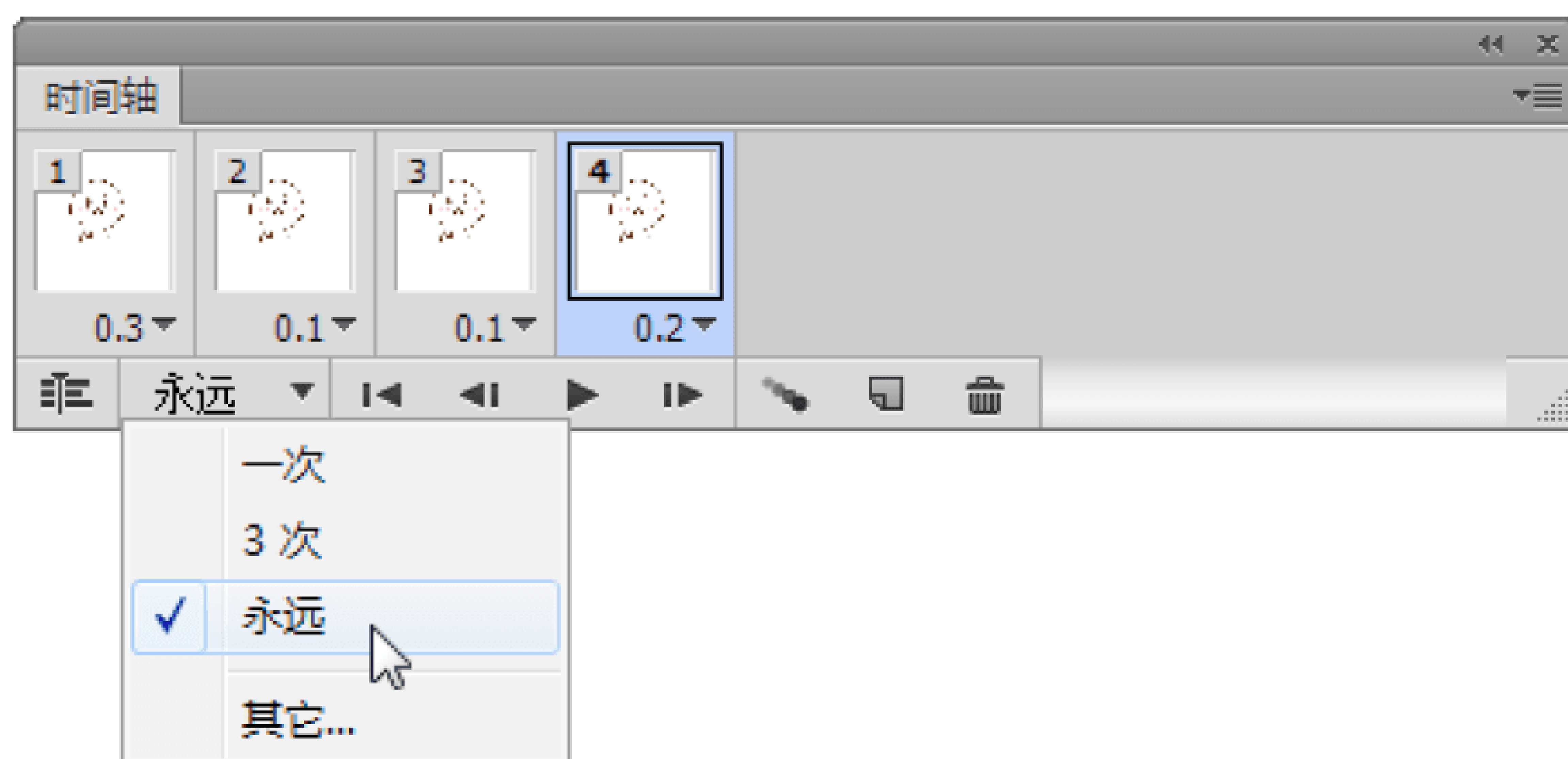
步骤 15　弹出“设置帧延迟”对话框，在“设置延迟”右侧的文本框中输入 0.3，并单击“确定”按钮。



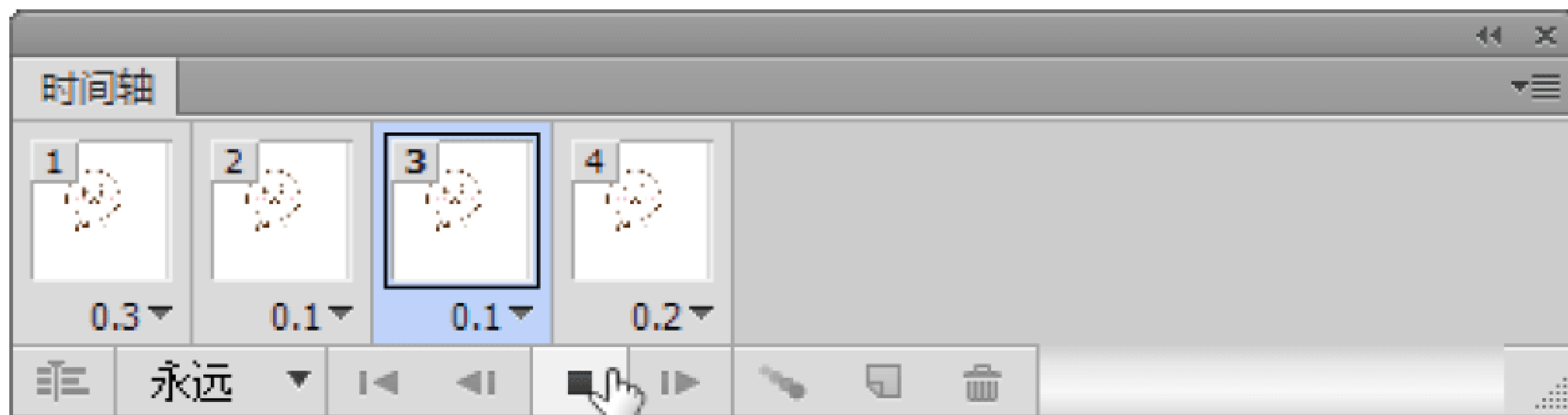
步骤 16　执行上述操作后，即可将第一个帧的延迟时间设置为 0.3 秒，并用同样的方法，设置第四个帧的延迟时间为 0.2 秒。



步骤 17　单击面板左下方“一次”右侧的“选择循环选项”按钮，在弹出的列表框中选择“永远”选项，这样即可将动画设置为重复播放。用户可以观看动画是否自然，如果不自然，可以再适当添加一些帧数。



步骤 18 单击面板下方的“播放动画”按钮，既可在图像编辑窗口中预览动画效果。再次单击该按钮，既可停止播放动画。

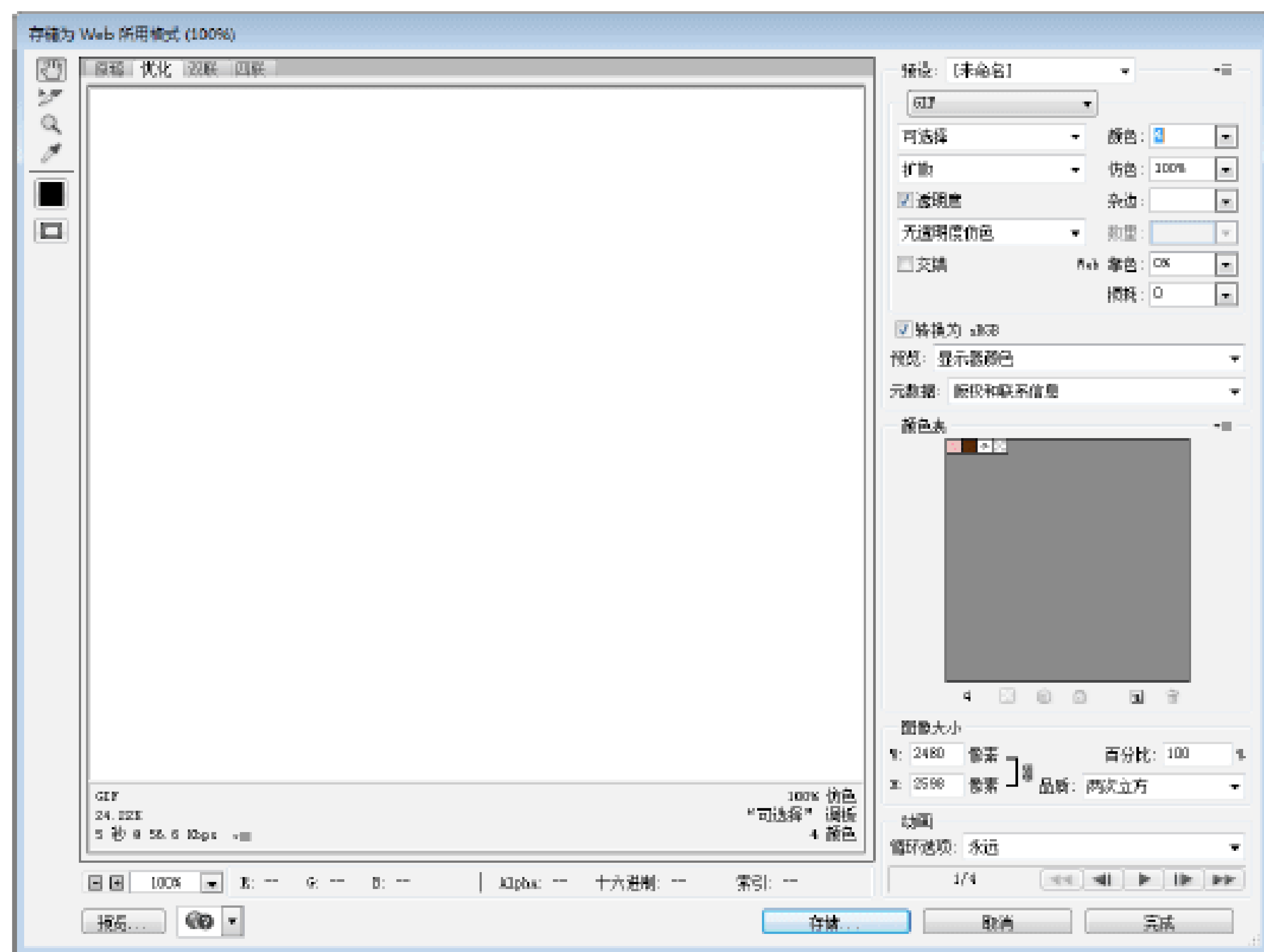


步骤 19 制作完成后的动态效果。

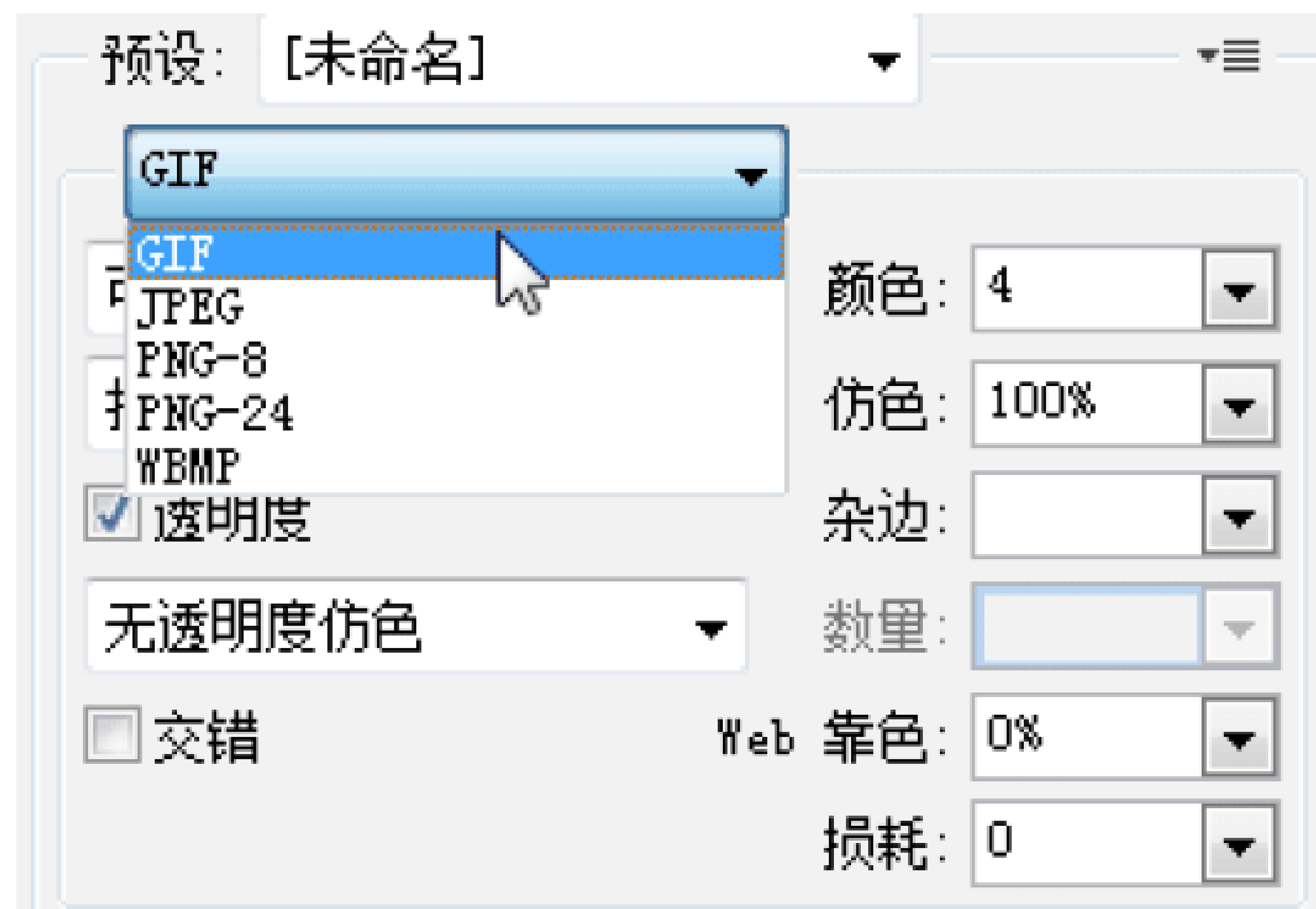


16.2.7 实战——存储皱眉动画

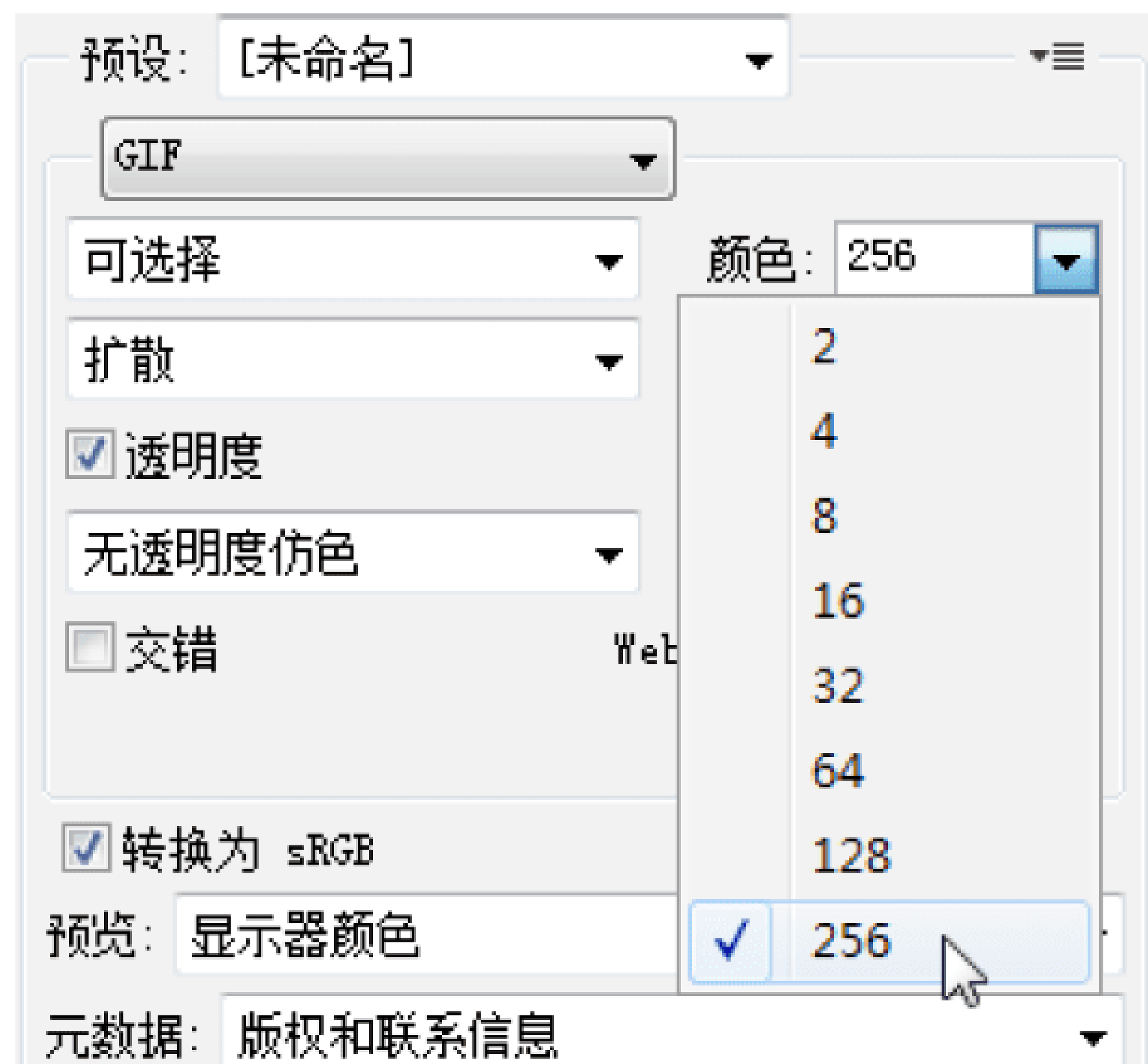
步骤 01 先按 Ctrl+S 快捷键将动画保存为PSD格式，再按Ctrl+Shift+Alt+S快捷键，弹出“存储为 Web 所用格式”对话框，将制作好的动态表情保存为 GIF 格式。



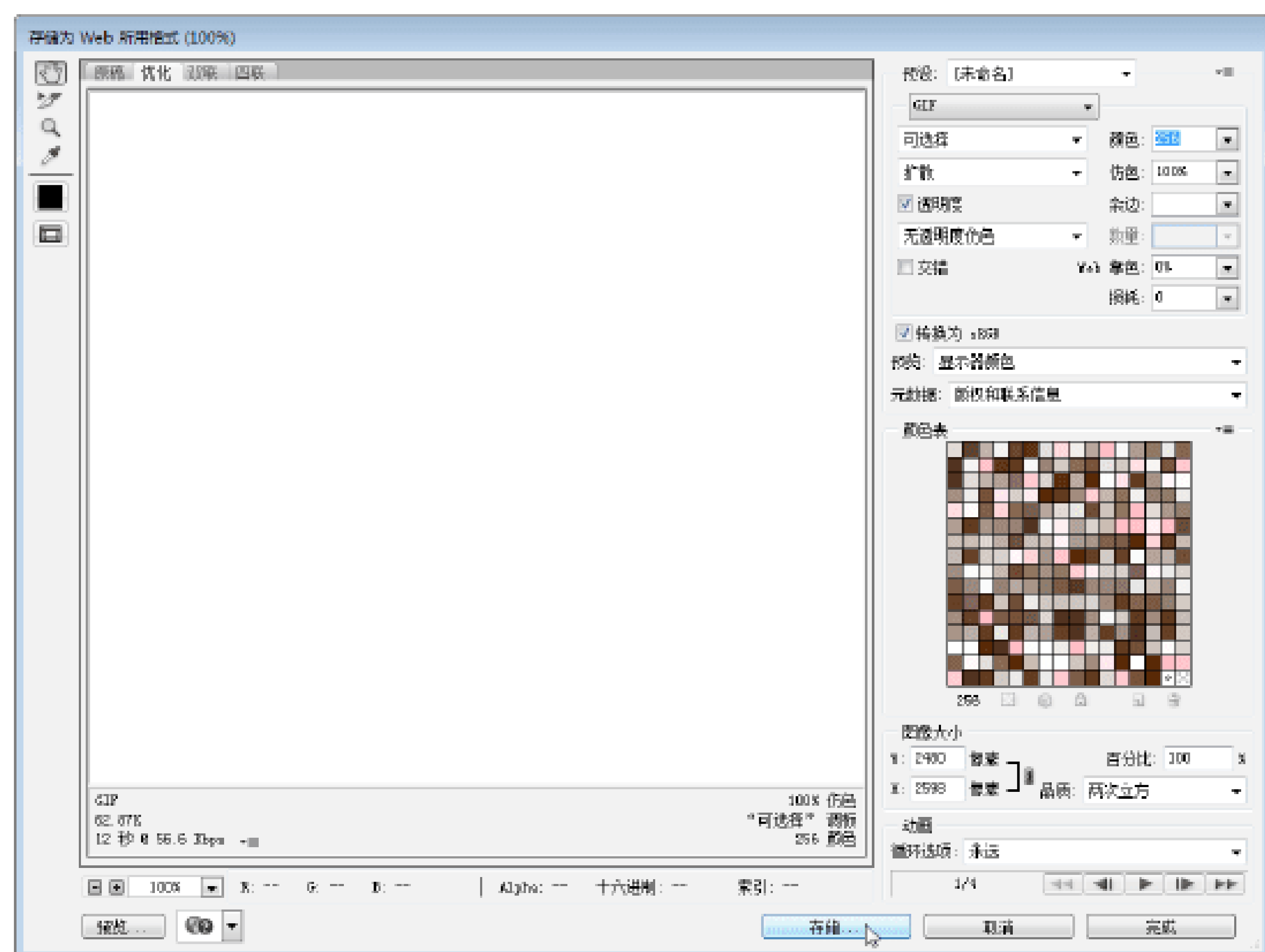
步骤 02 在面板右上方的“预设”选项区中，单击“优化的文件格式”按钮，在弹出的列表中选择 GIF 选项。



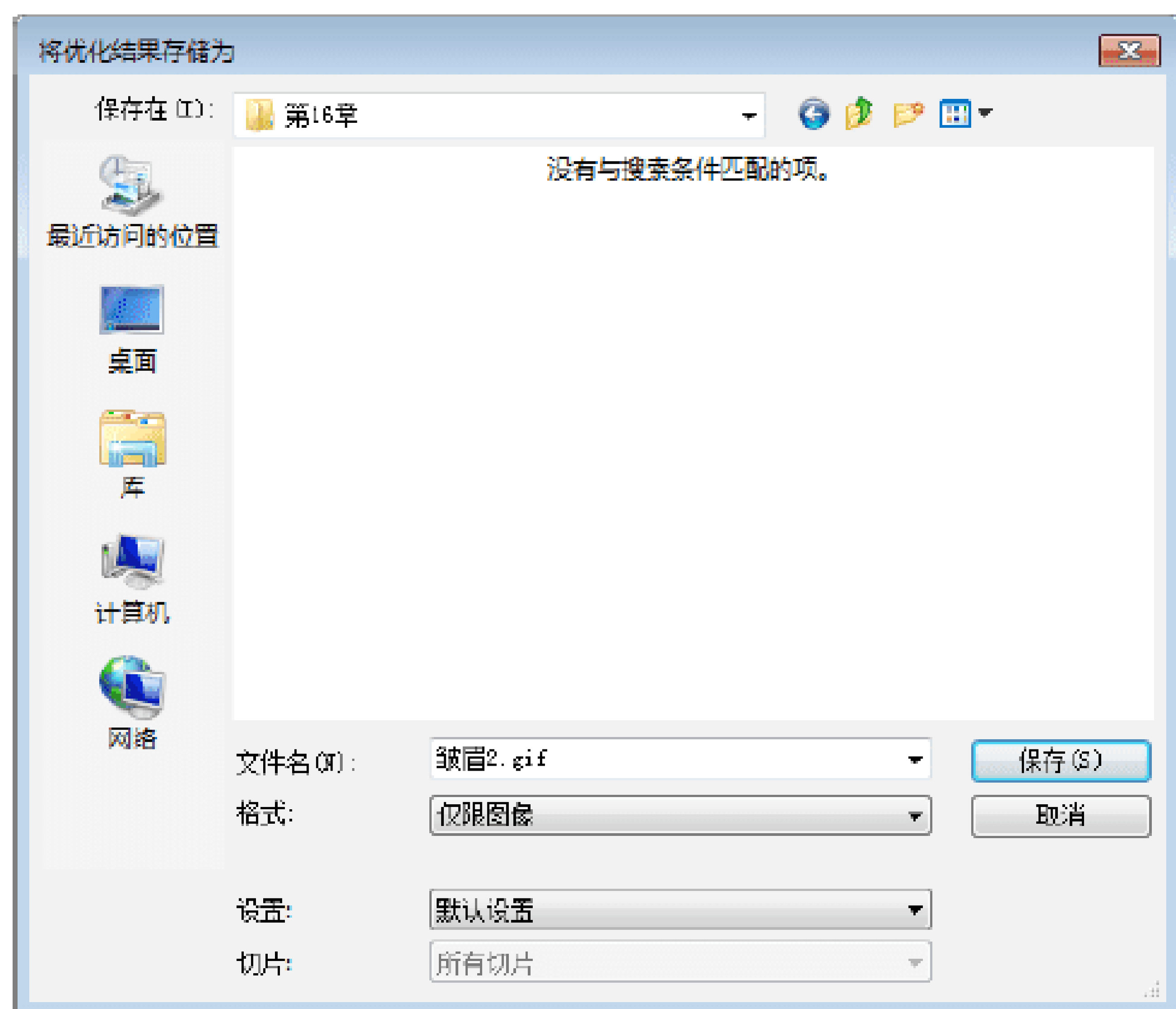
步骤 03　单击“颜色”右侧的下三角按钮，在弹出的列表中选择 256 选项。



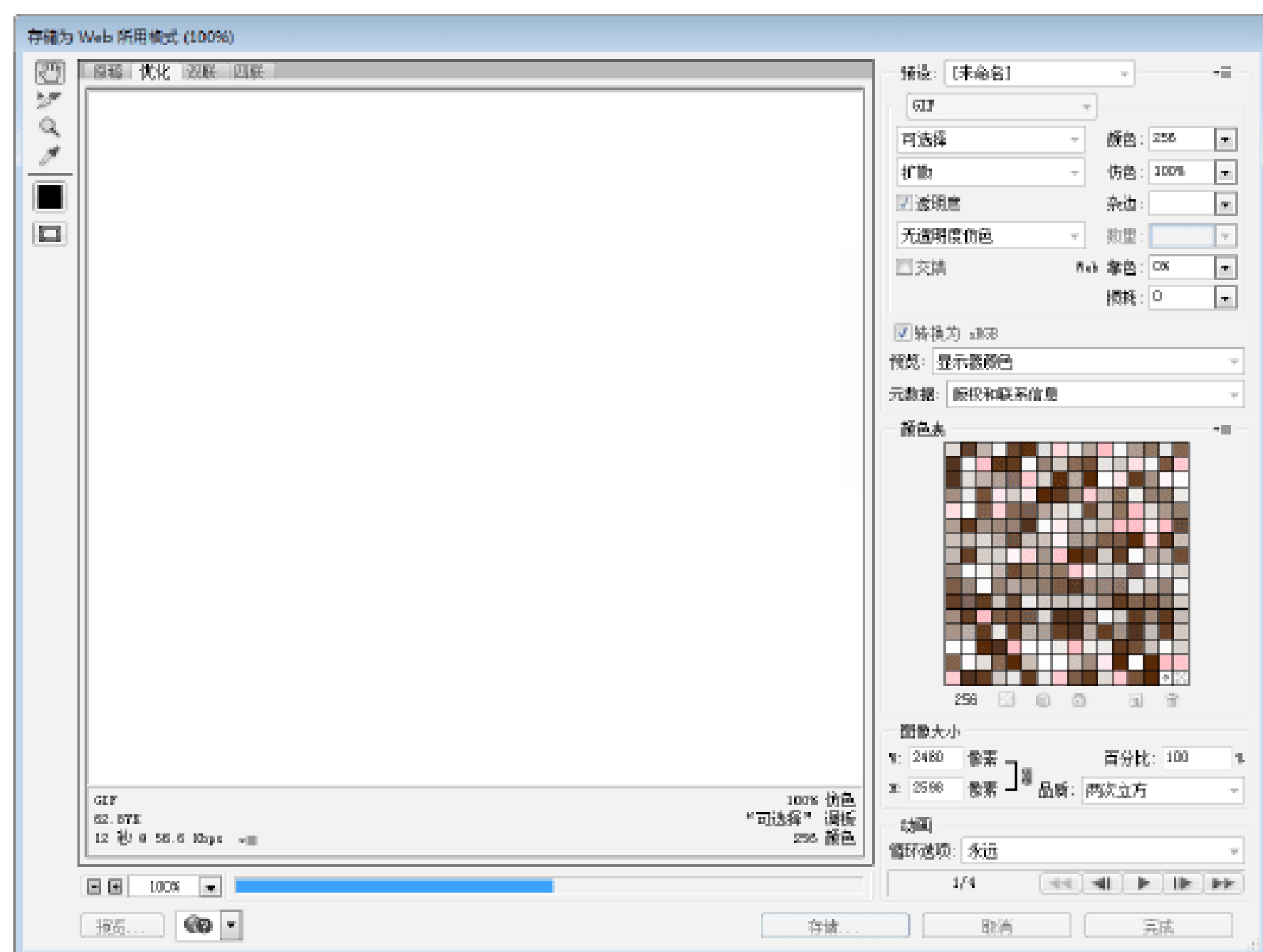
步骤 04　其他选项保持默认设置，单击面板右下方的“存储”按钮。



步骤 05　弹出“将优化结果存储为”对话框，保存默认设置，单击“保存”按钮。



步骤 06　返回“存储为 Web 所用格式”对话框，下方会显示保存文件的进度条，稍等一会儿，即可完成文件的保存。



16.3 绘制歪头表情包动画

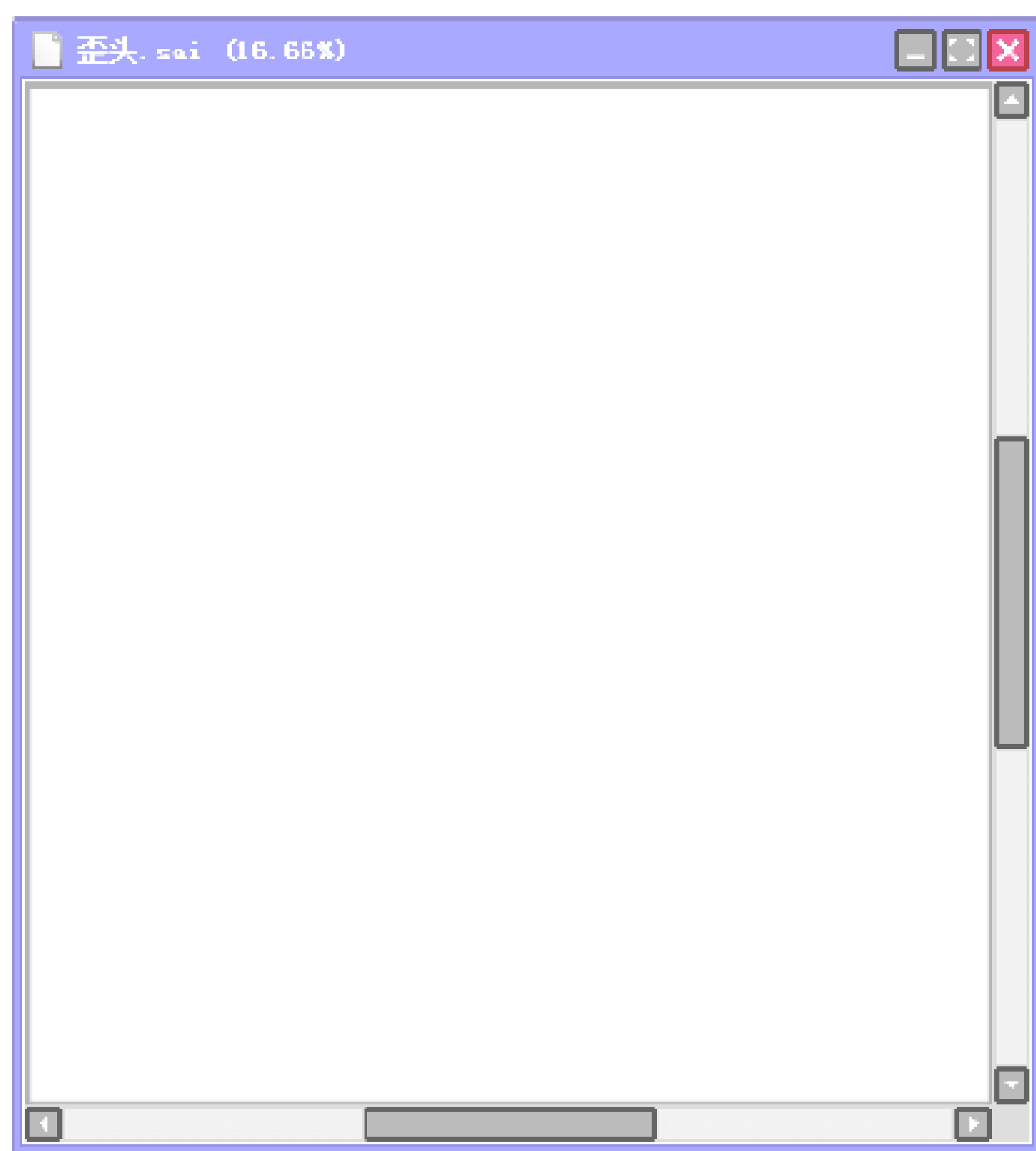
上面介绍了制作皱眉表情包的动画，主要是在“动画（帧）”面板中运用显示和隐藏图层来制作各个关键帧，下面介绍运用另一种方式来制作一个歪头的动画。

16.3.1 实战——绘前设置

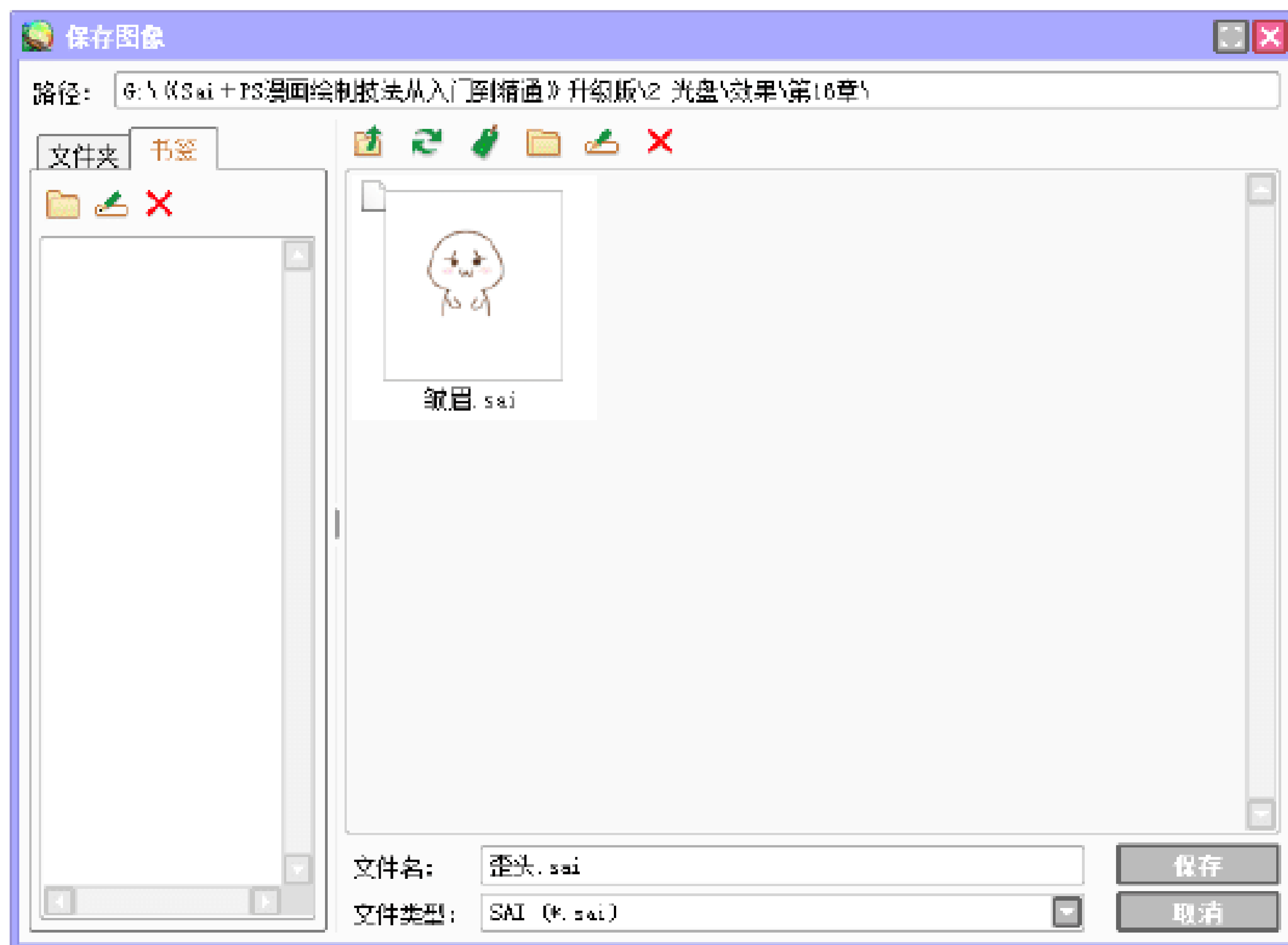
步骤 01 打开SAI软件，选择“文件”|“新建文件”命令，在弹出的对话框中设置相应参数。



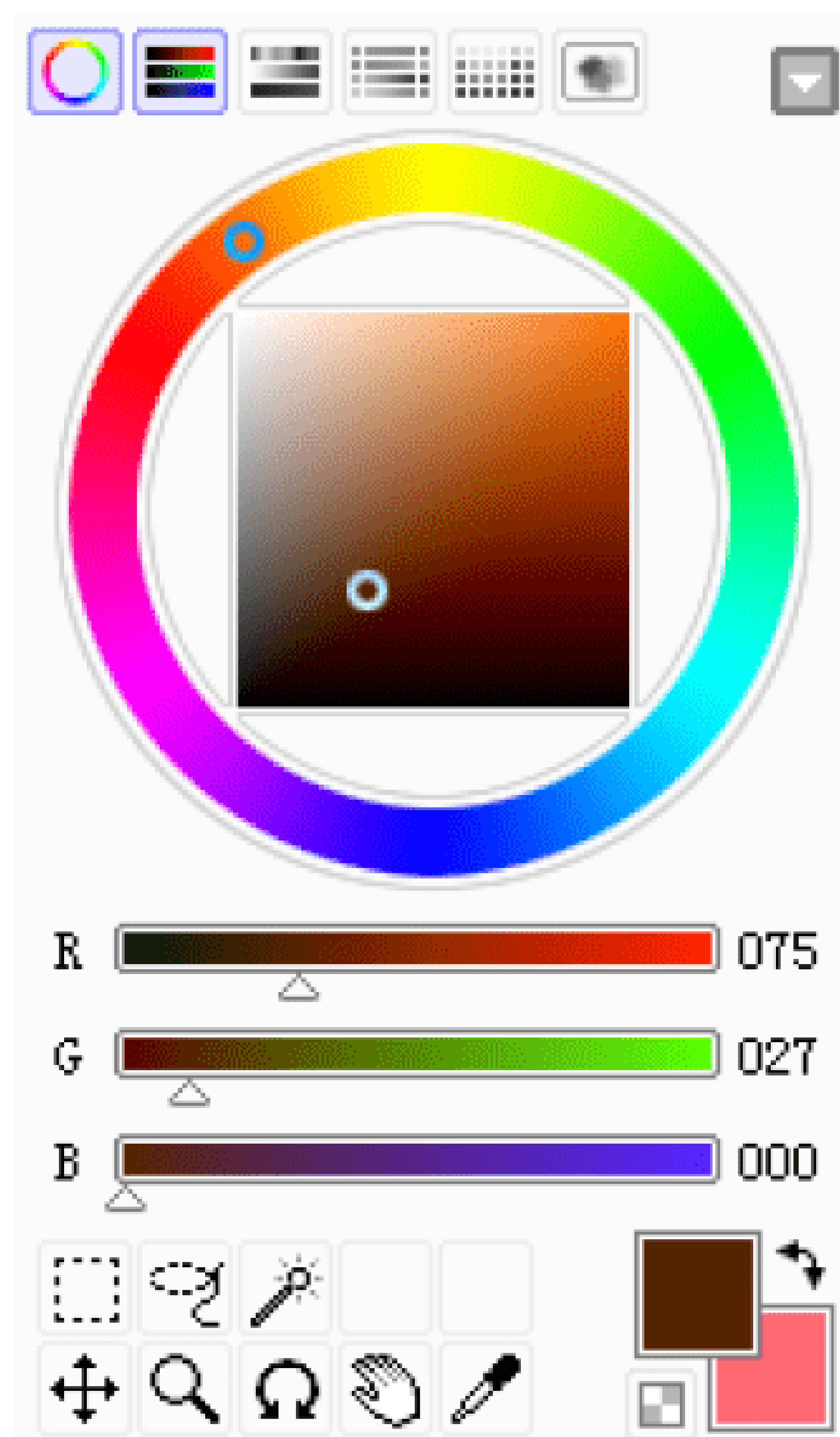
步骤 02 单击“确定”按钮，即可新建画布。



步骤 03 选择“文件”|“另存为”命令，弹出“保存图像”对话框，选择好文件的保存位置后，单击“确定”按钮。

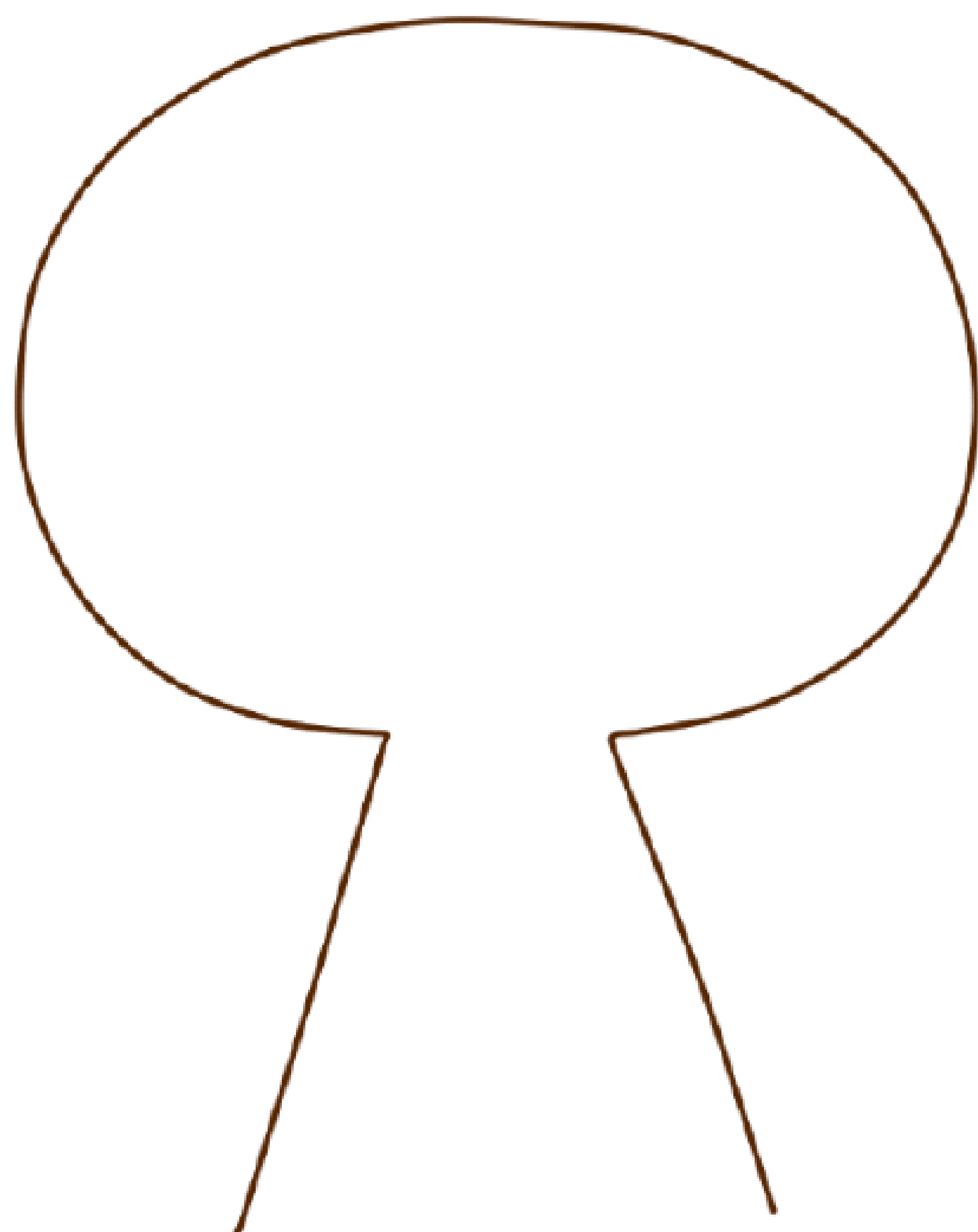


步骤 04 设置前景色为咖啡色，准备开始绘制。

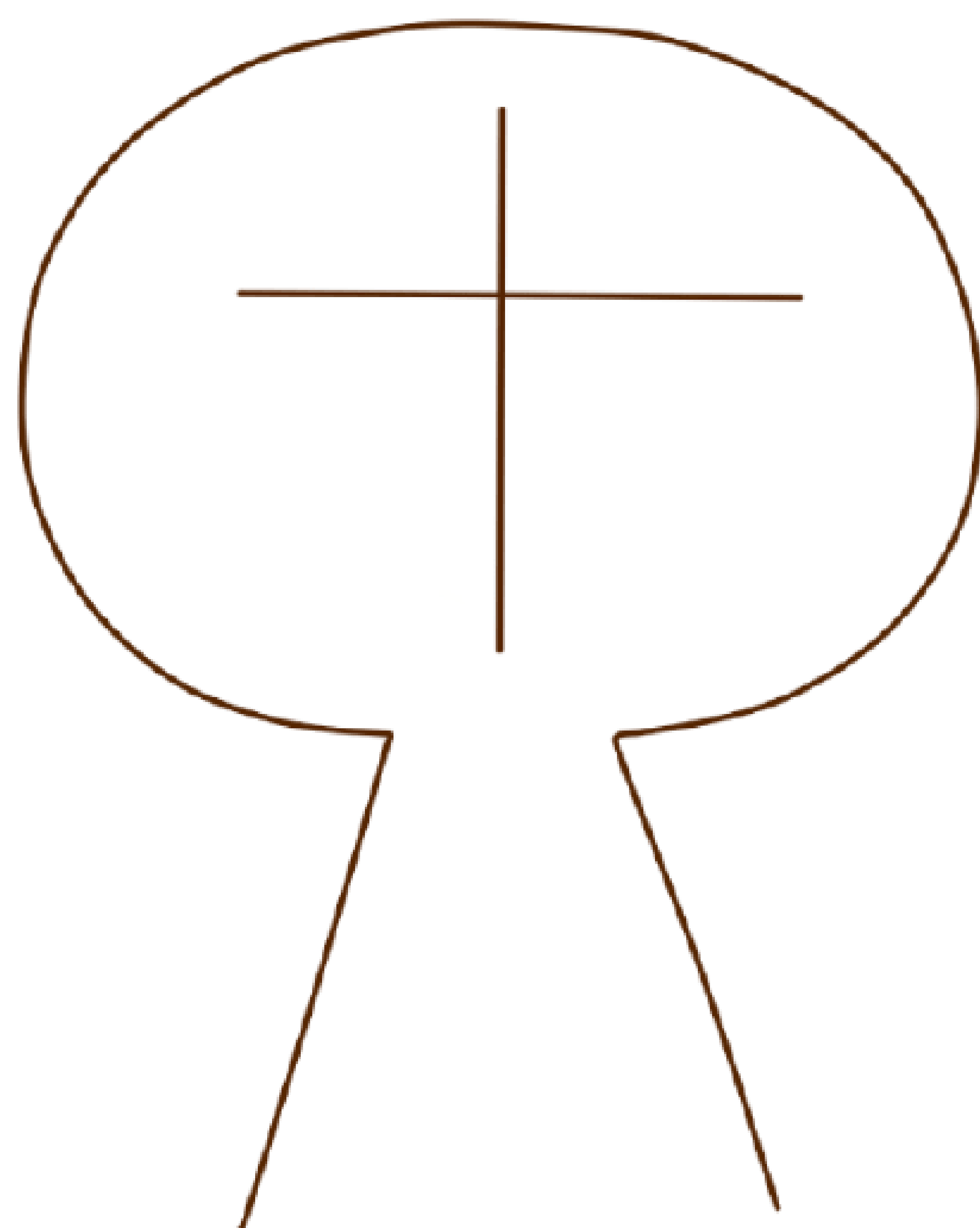


16.3.2 实战——绘制线稿

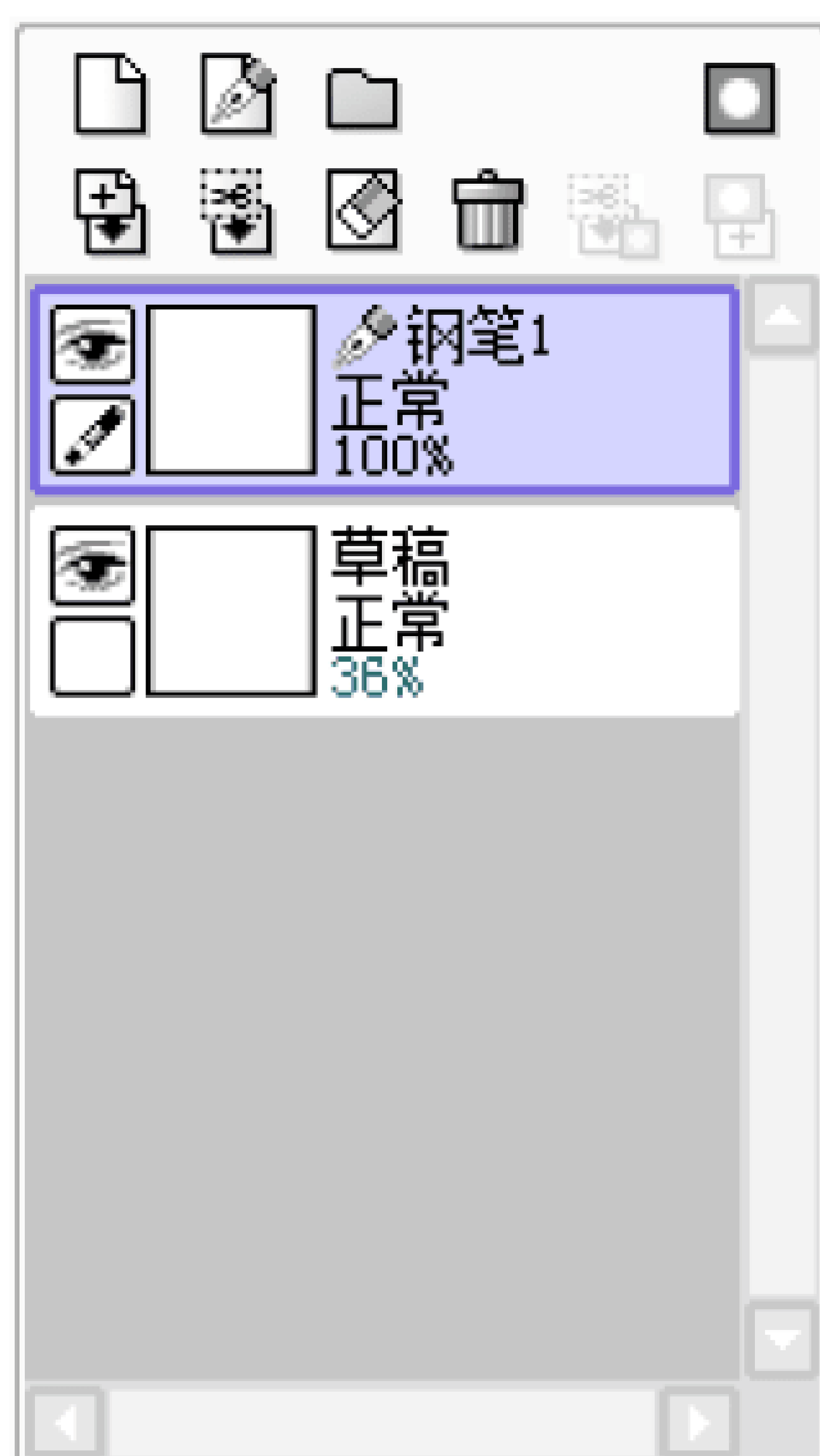
步骤 01 选择 9 点粗细的铅笔工具，绘制出表情包的外形轮廓。



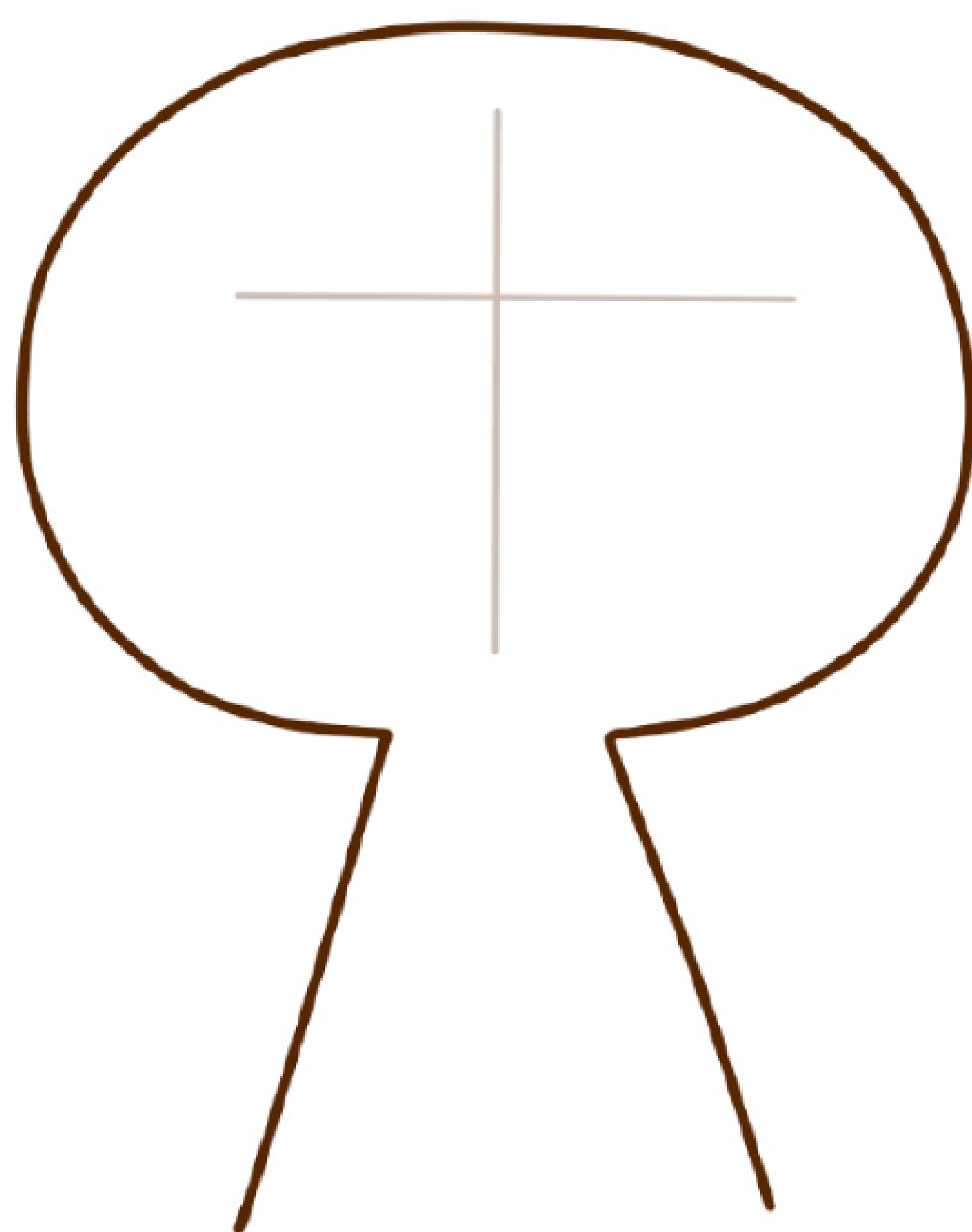
步骤 02 用十字线标出表情包的五官位置，这是一个正面略微仰起的头部，所以十字线基本垂直。



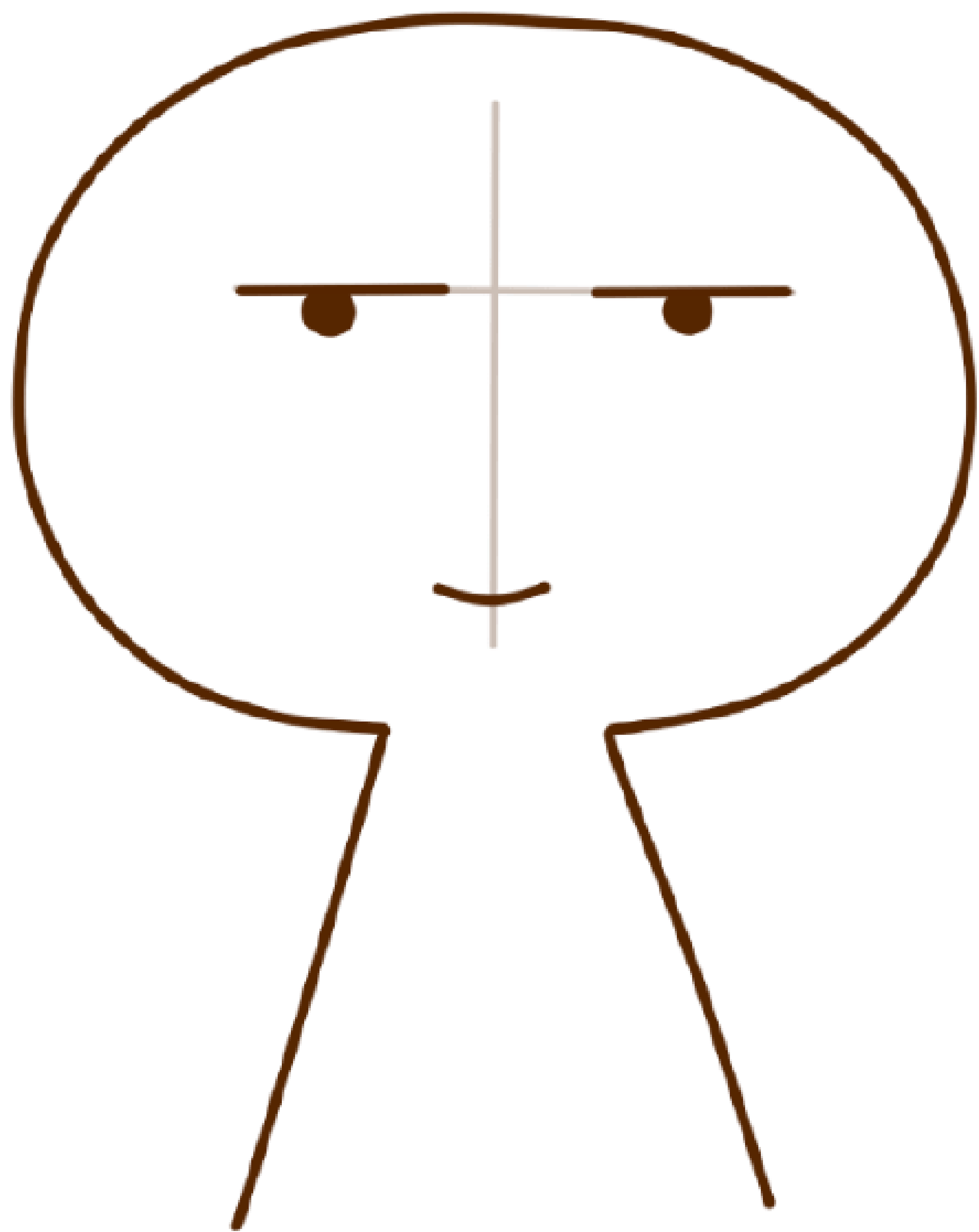
步骤 03 修改绘制了草稿的图层名称，适当降低其不透明度，并新建一个钢笔图层。



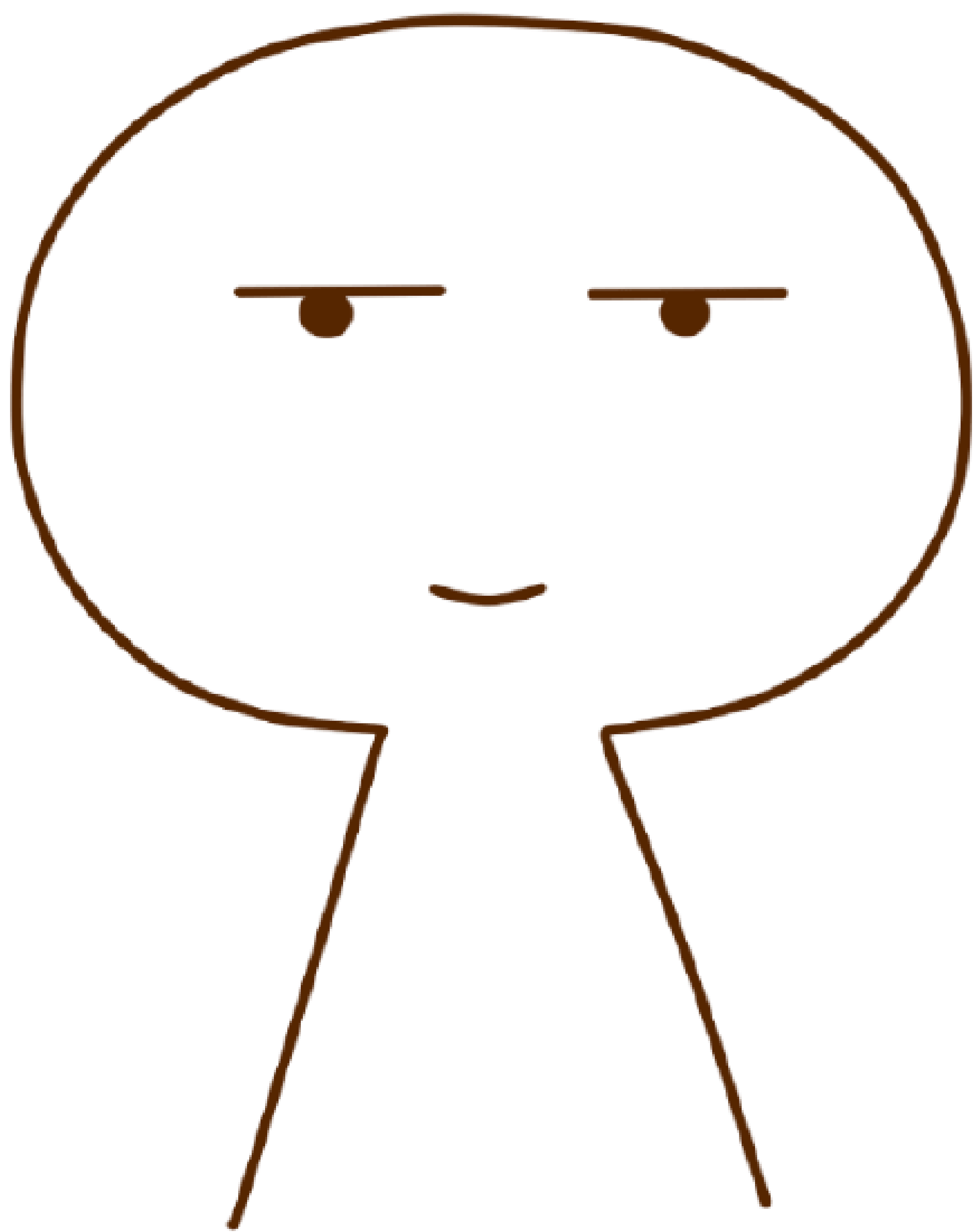
步骤 04 用 20 点粗细的钢笔工具绘制出表情包的外形轮廓，身体上的锚点尽量不要绘制得太多。



步骤 05 绘制出表情包脸部的表情，眼睛只需绘制一条线及一个小黑点，嘴巴的线条尽量偏向下。



步骤 06 隐藏“草稿”图层，观看画面是否有不合理之处，可适当调整。

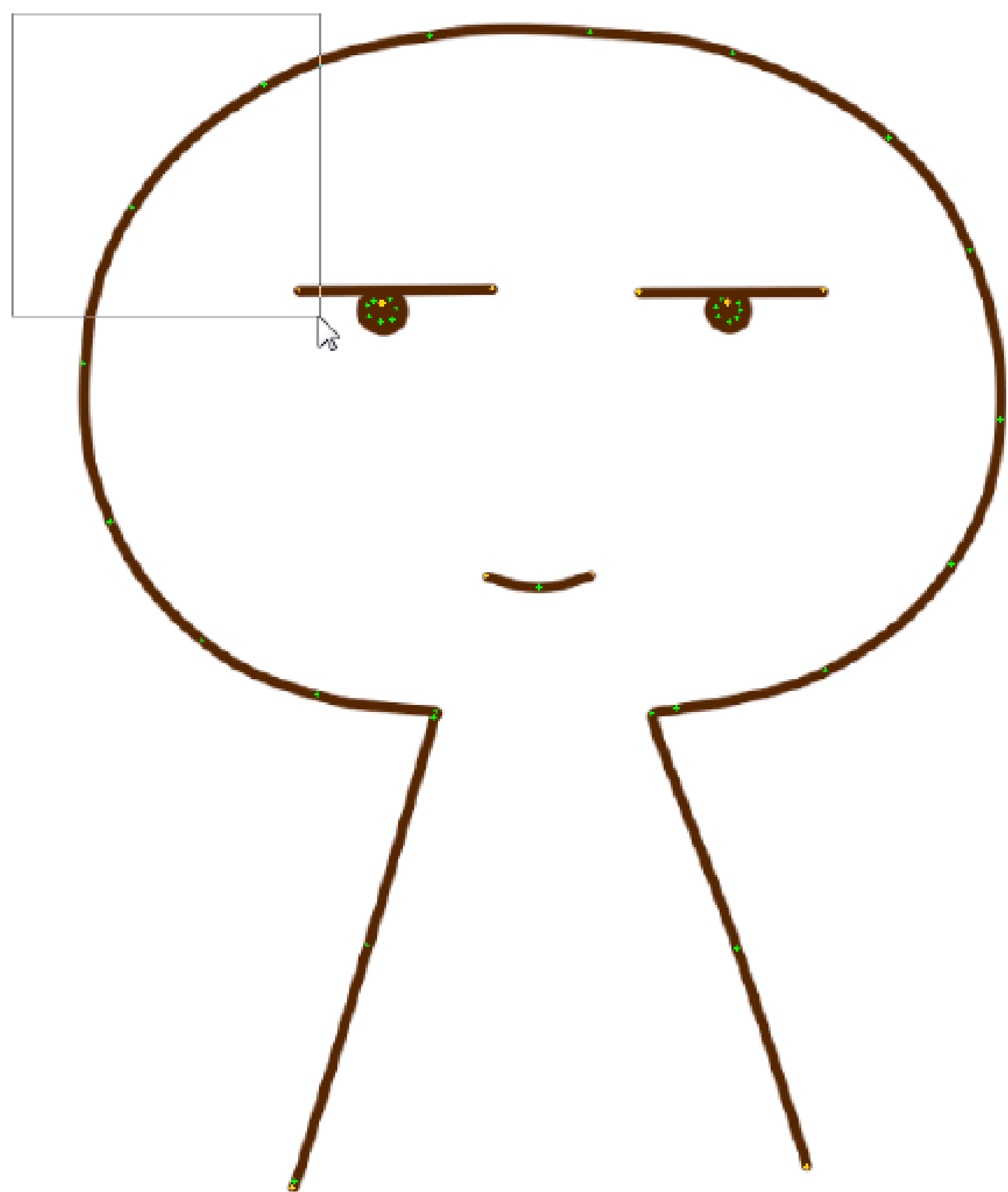


16.3.3 实战——制作动画图层

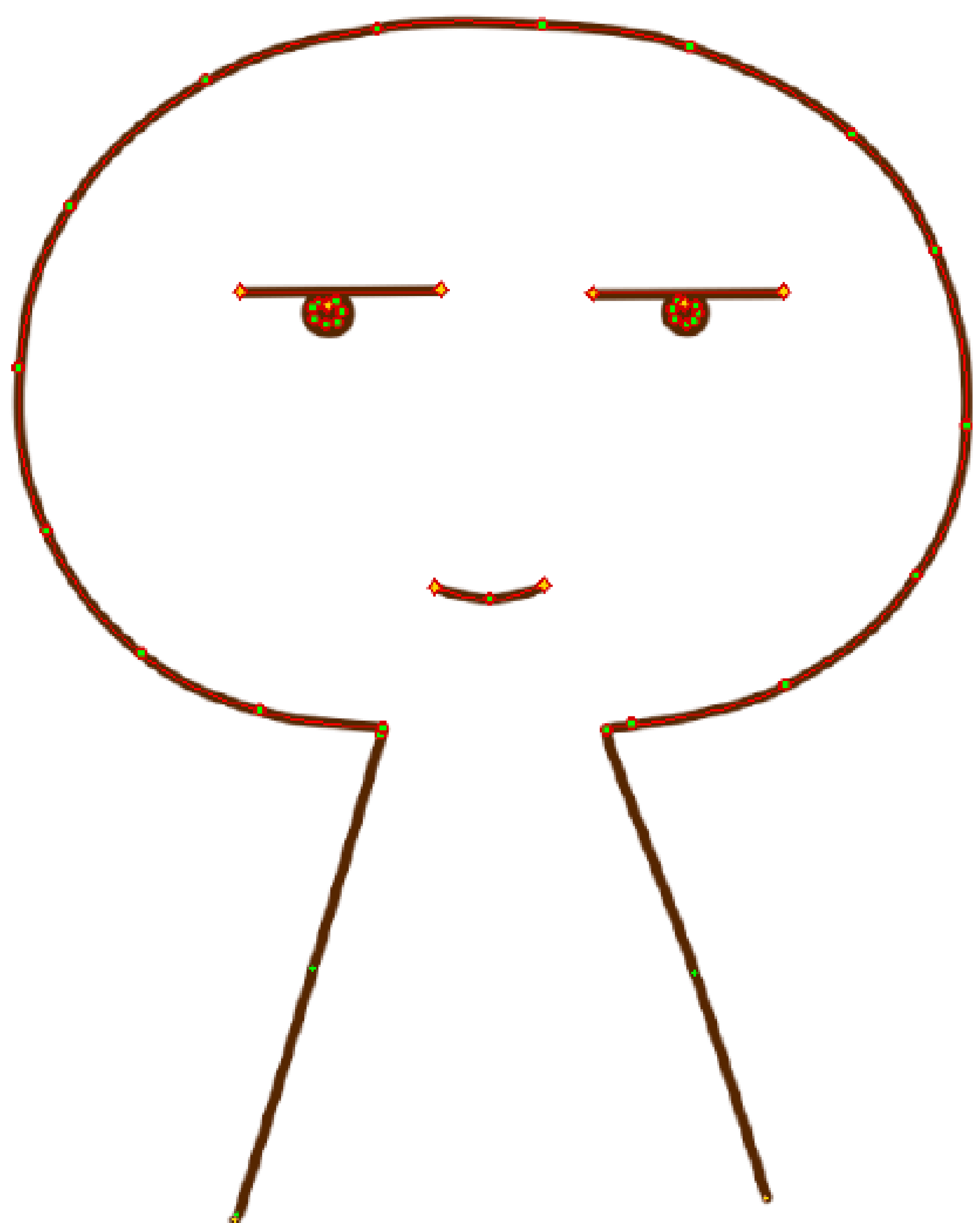
步骤 01 将钢笔图层重命名为1并复制该图层，重命名为2，隐藏1钢笔图层。



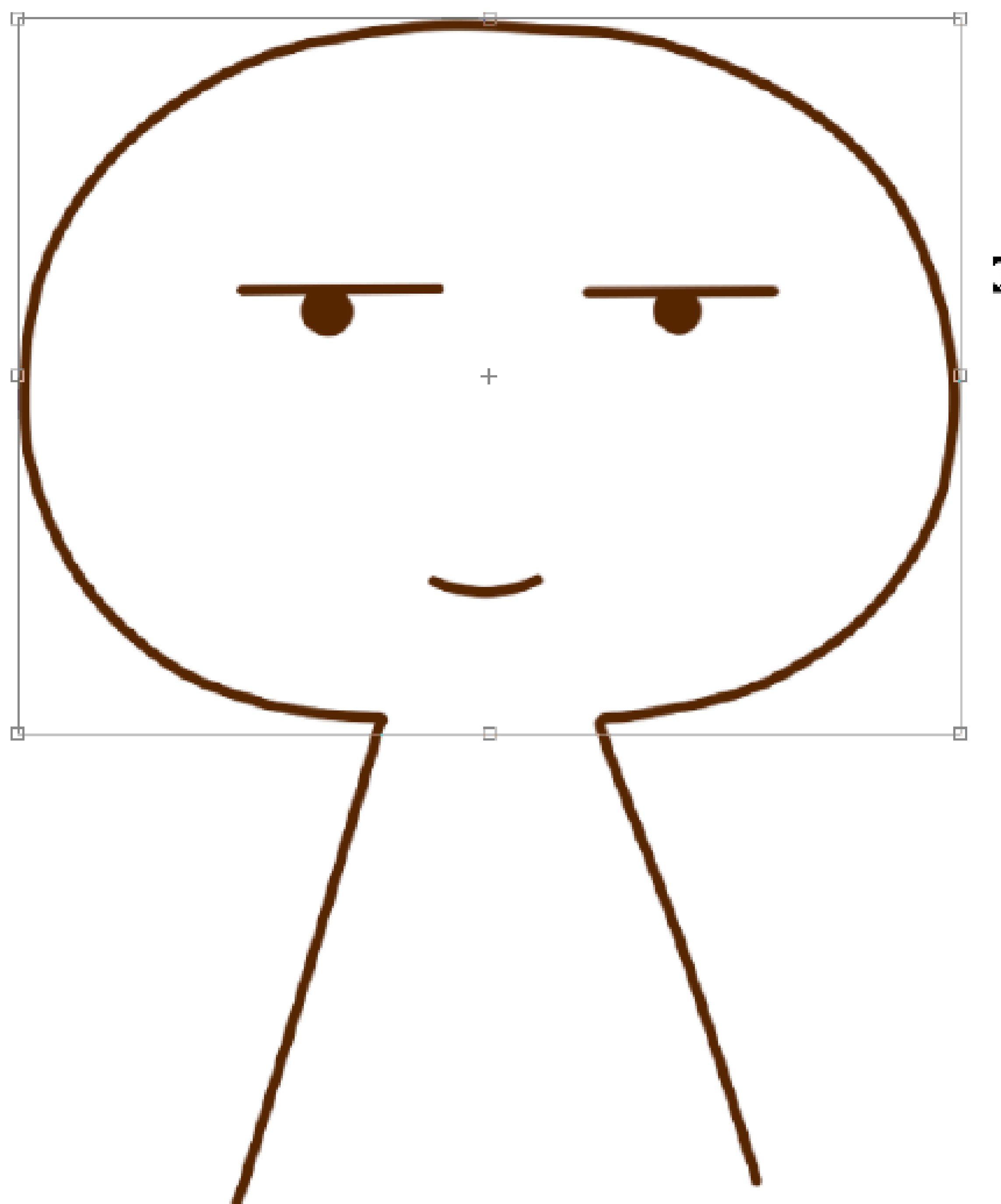
步骤 02 按住Ctrl键的同时，按住鼠标左键并拖曳，即可绘制出一个矩形框。



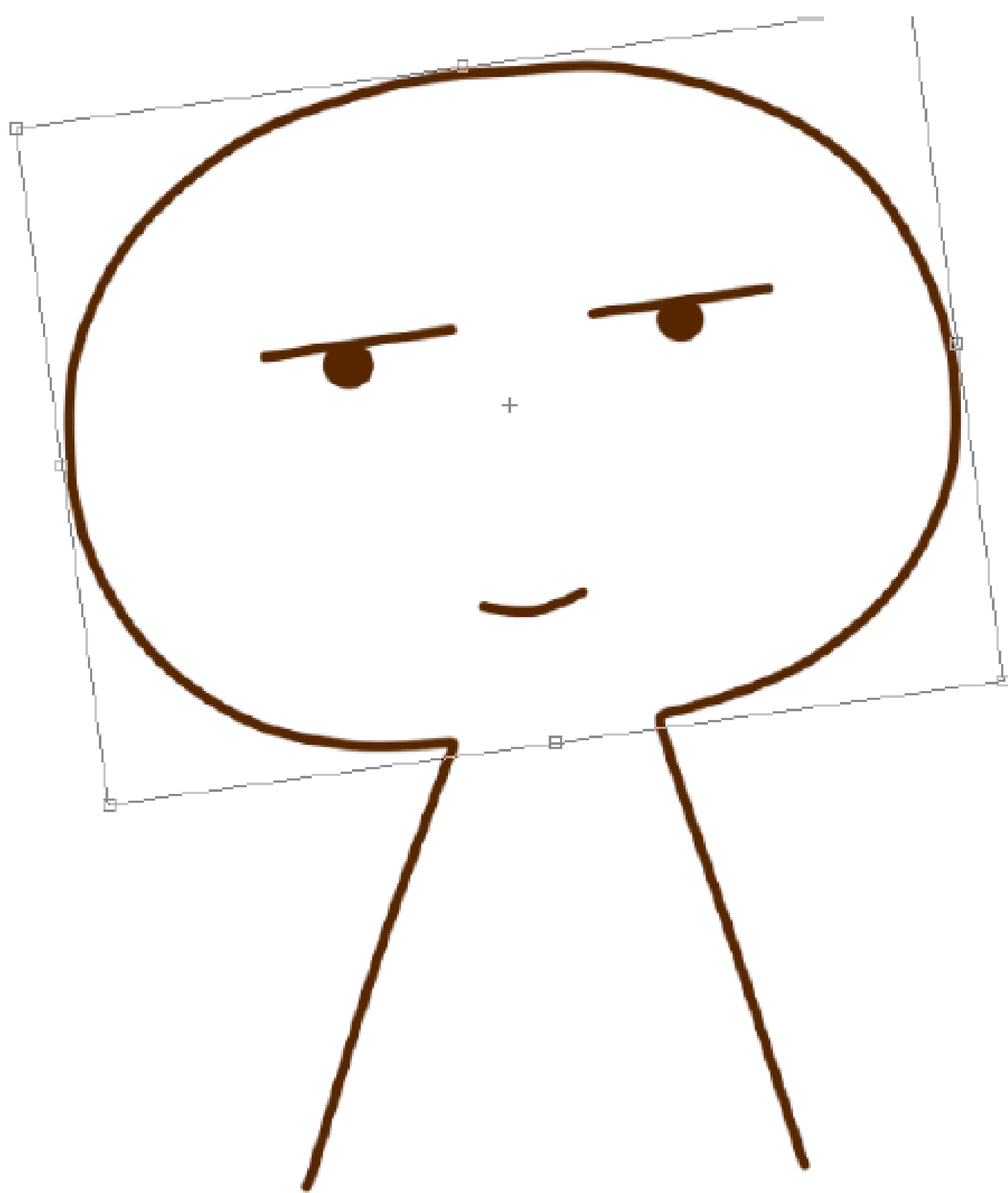
步骤 03　框选住整个头部后，松开鼠标左键，即可选中表情包头部的所有锚点。



步骤 04　按 Ctrl+T 快捷键，调出变换控制框，将鼠标指针移动至变换控制框外侧，鼠标指针会呈双箭头形状。



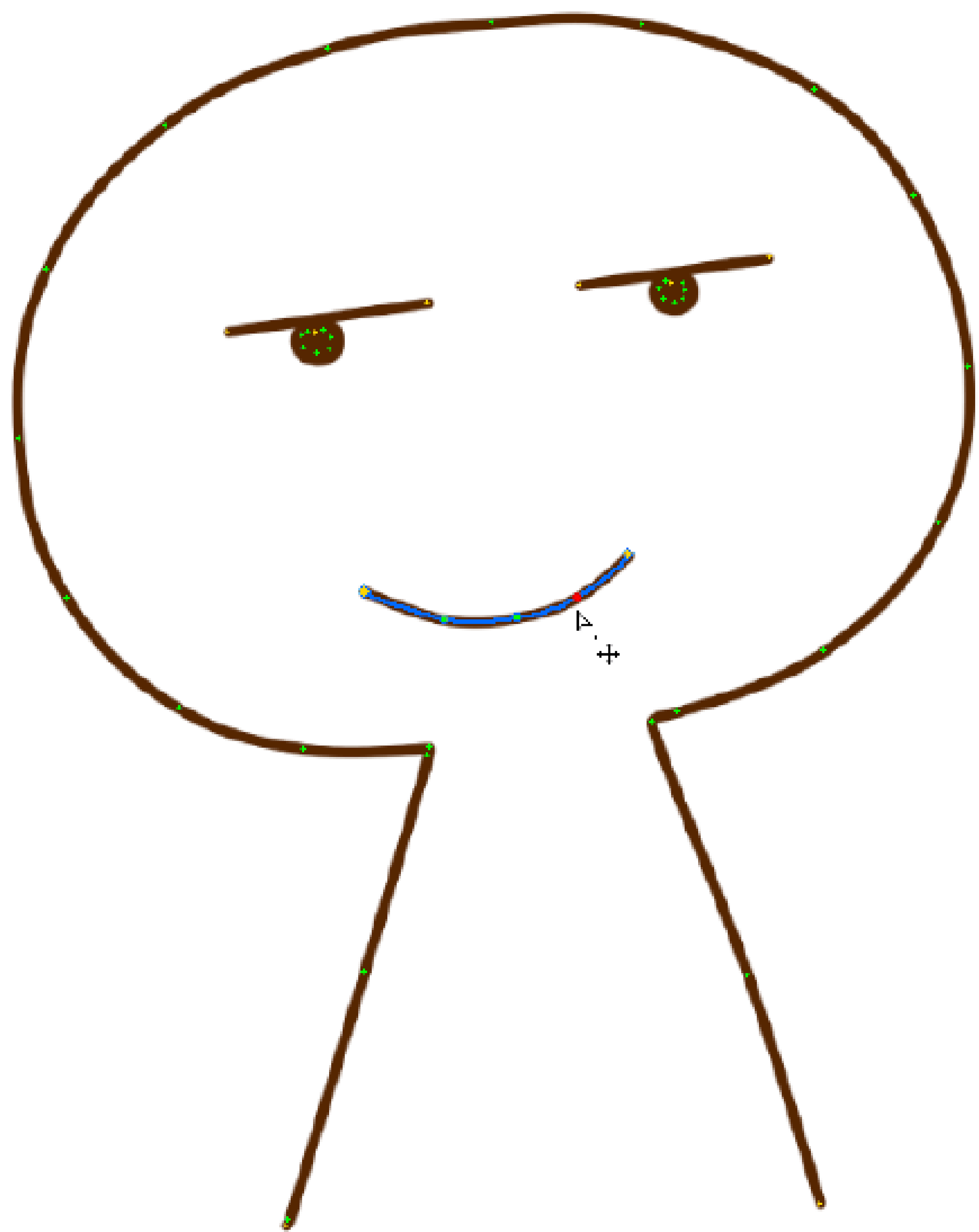
步骤 05　按住鼠标左键并拖曳，即可旋转表情包的头部，适当移动其位置，使其头部稍稍歪一点。



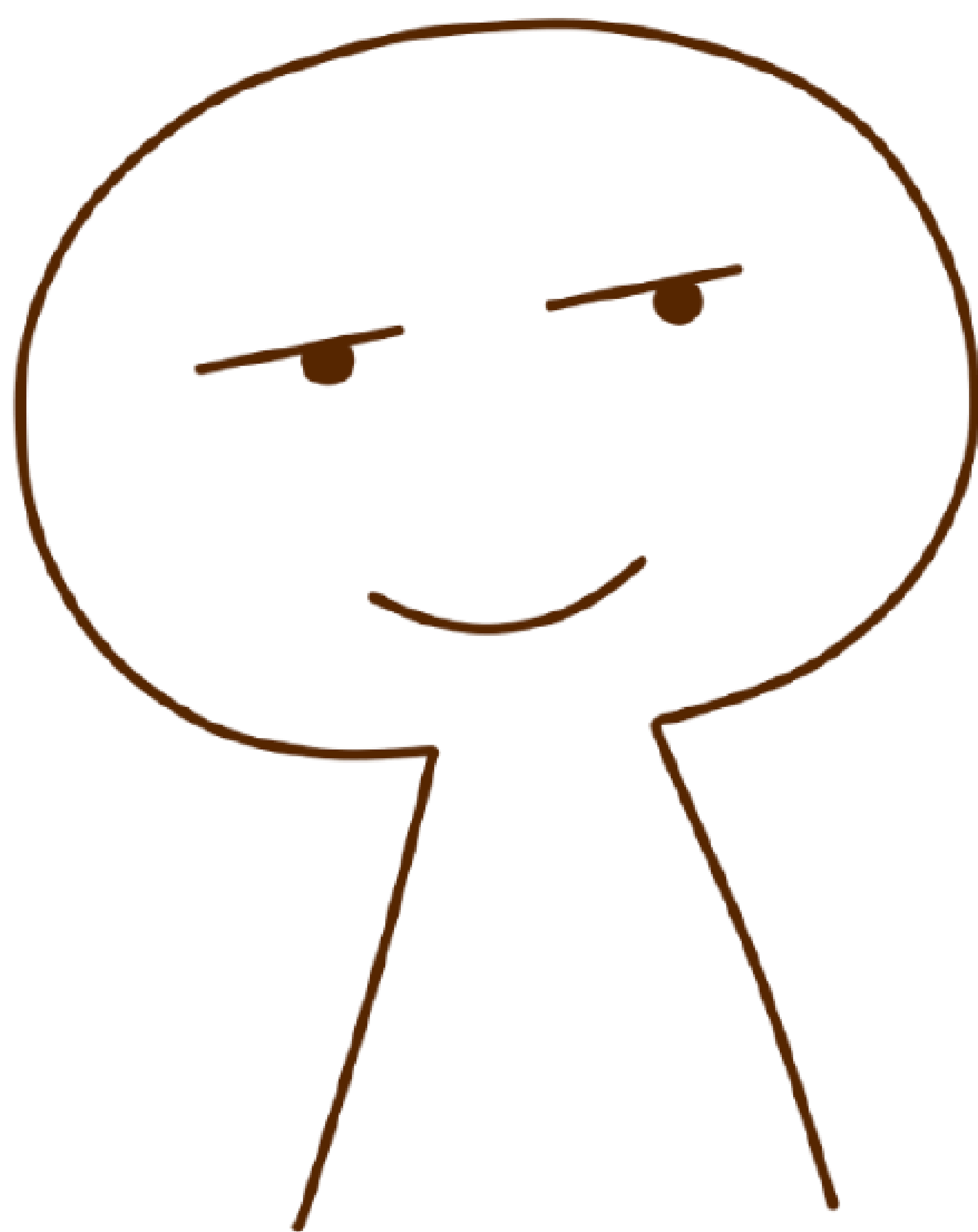
步骤 06　显示 1 钢笔图层，对比一下，再适当调整 2 钢笔图层中图像的位置，使歪头的动作变得自然。



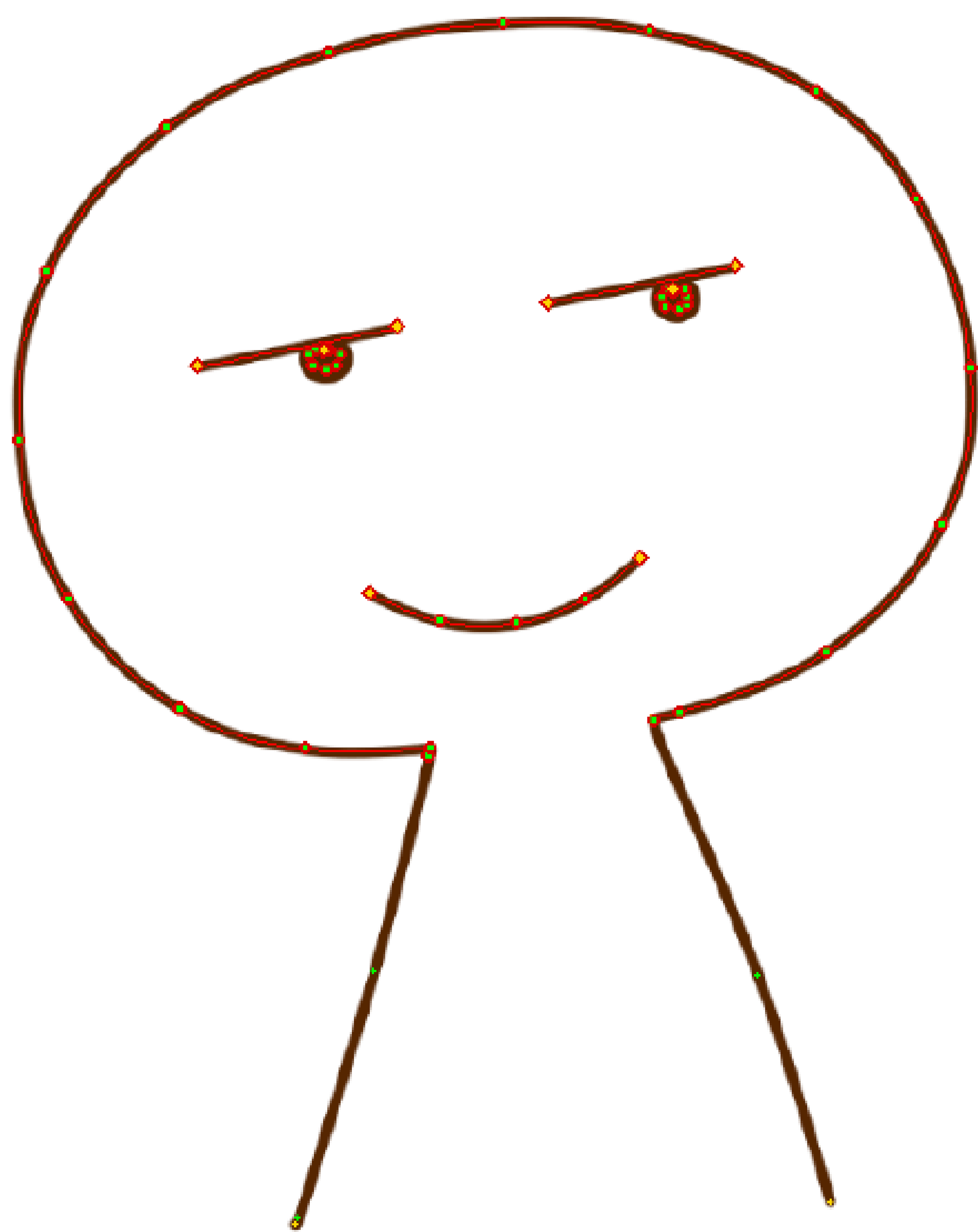
步骤 07 按住Ctrl键的同时，单击鼠标右键，即可取消已选择的锚点。给表情包的嘴巴添加几个锚点，使微笑的弧度变大。



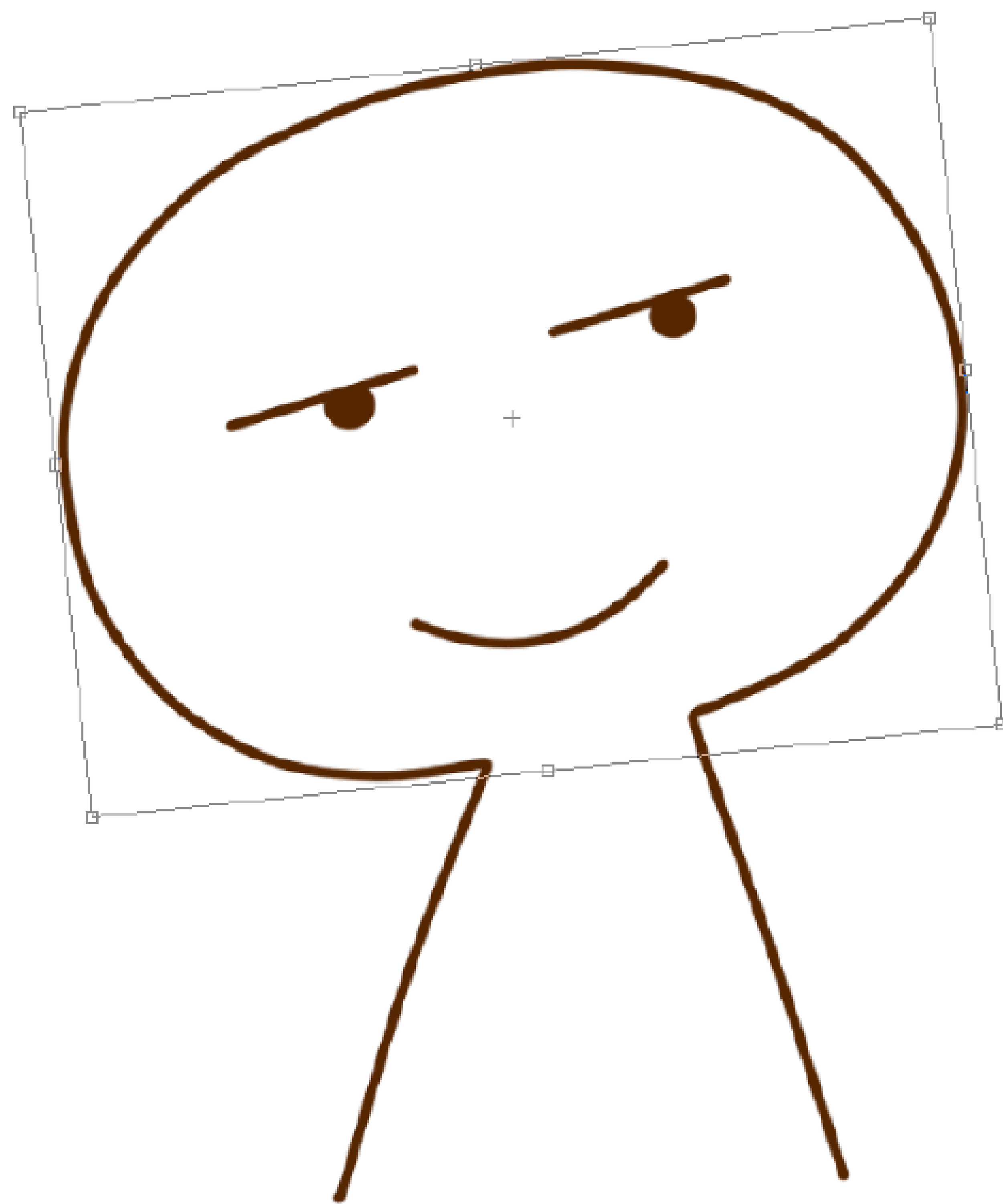
步骤 08 按住Ctrl键的同时，选中表情包的眼睛，适当移动眼珠的位置，两只眼睛的位置尽量一致。



步骤 09 复制2钢笔图层，并将新图层重命名为3，隐藏2钢笔图层。按住Ctrl键的同时，再次选中表情包头部的锚点。



步骤 10 按Ctrl+T快捷键，调出变换控制框，适当旋转头部并调整其位置。



步骤 11　显示 2 钢笔图层，适当调整 3 钢笔图层中的图像，使歪头动作变得自然。



步骤 12　再次选中眼珠并移动其位置，调整嘴巴的弧度，使微笑的弧度变得更大。



步骤 13　重复步骤 7 ～ 10，复制出 4 钢笔图层，旋转头部，并调整其眼睛的位置与嘴巴的弧度。



步骤 14　显示所有的钢笔图层，再进行适当的调整，以确保歪头的动作自然流畅。

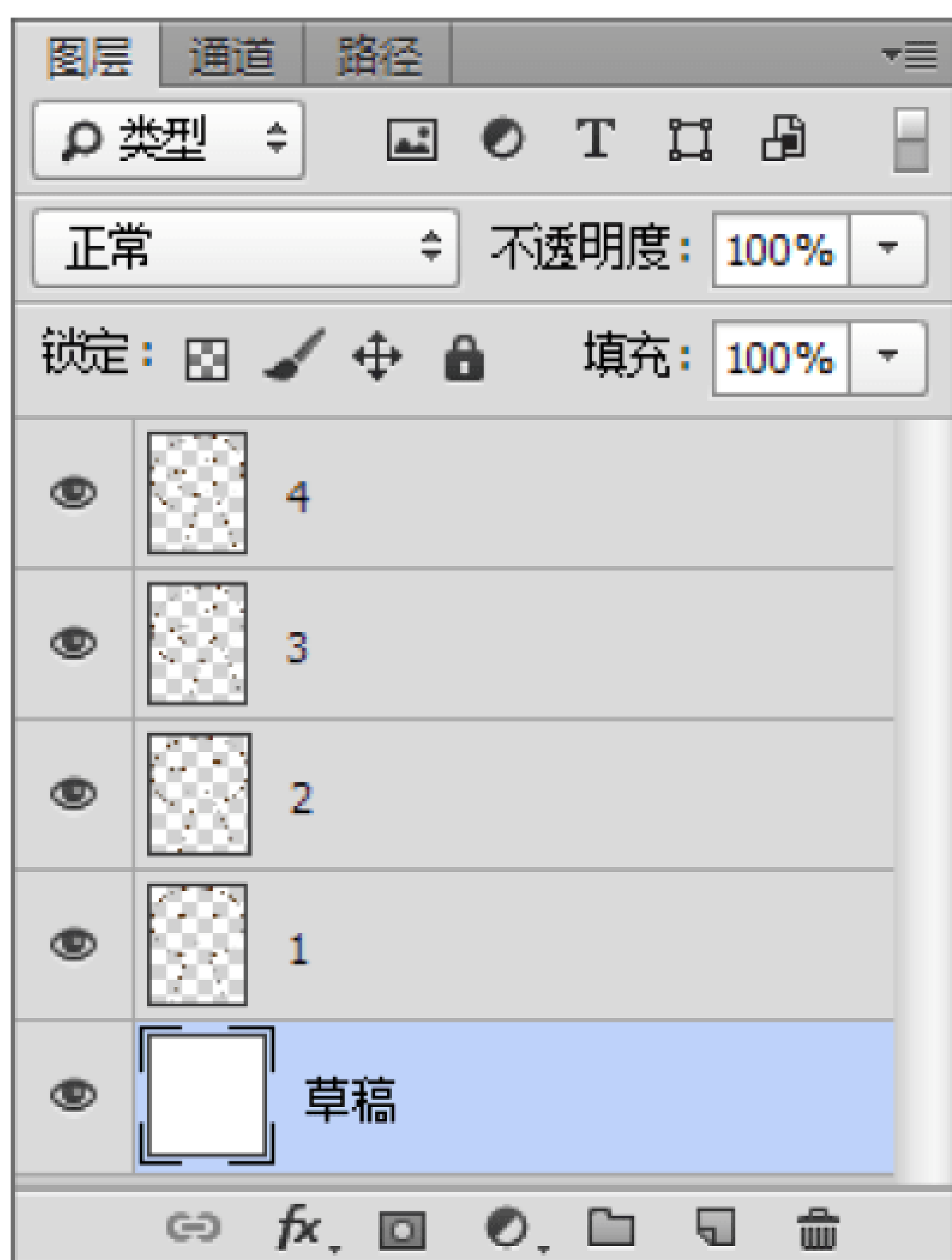


16.3.4 实战——完善动画图层

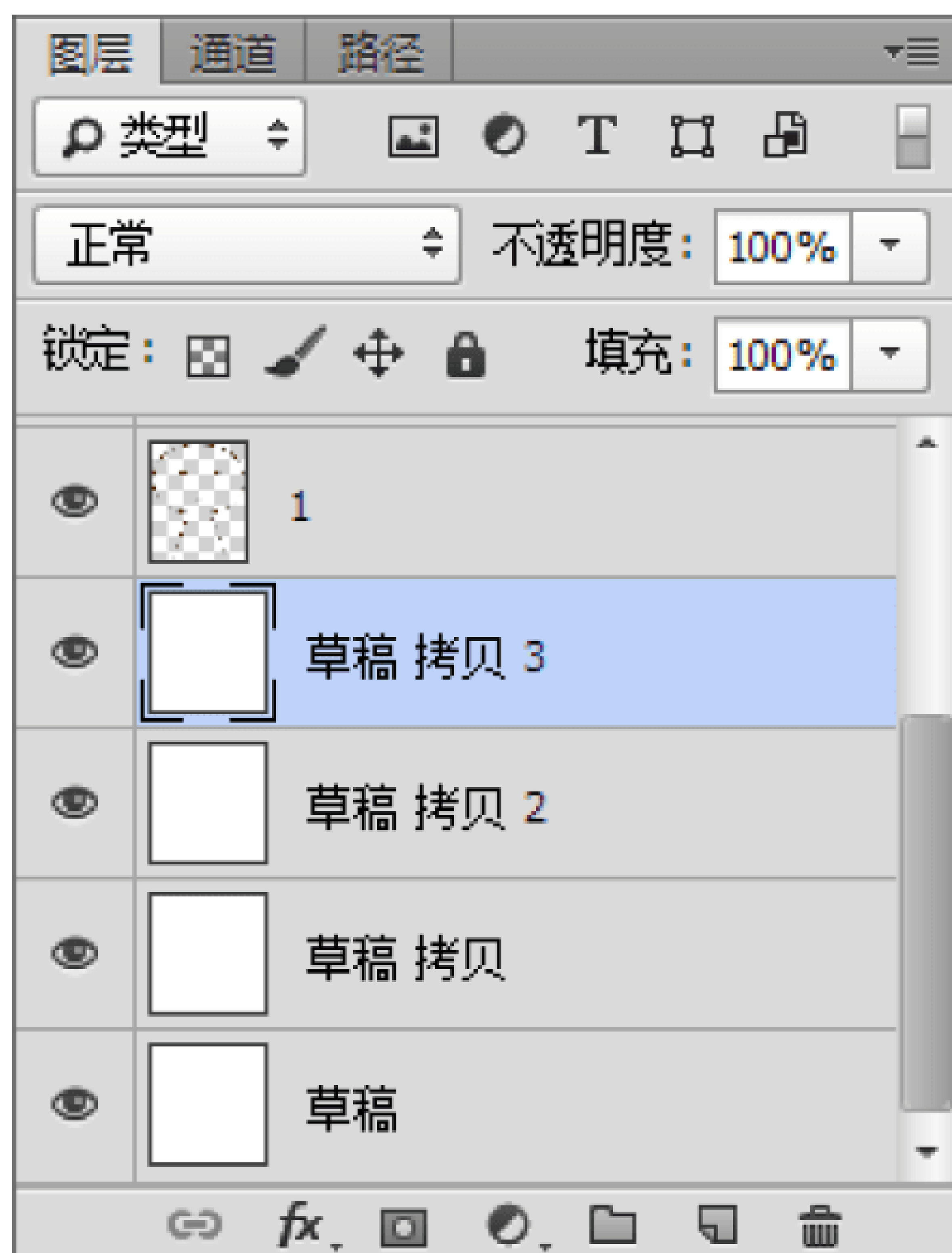
步骤 01 保存图像后，再另存一份PSD格式的文件，这样可以方便后续动画的制作，存储文件后，在Photoshop中打开文件。



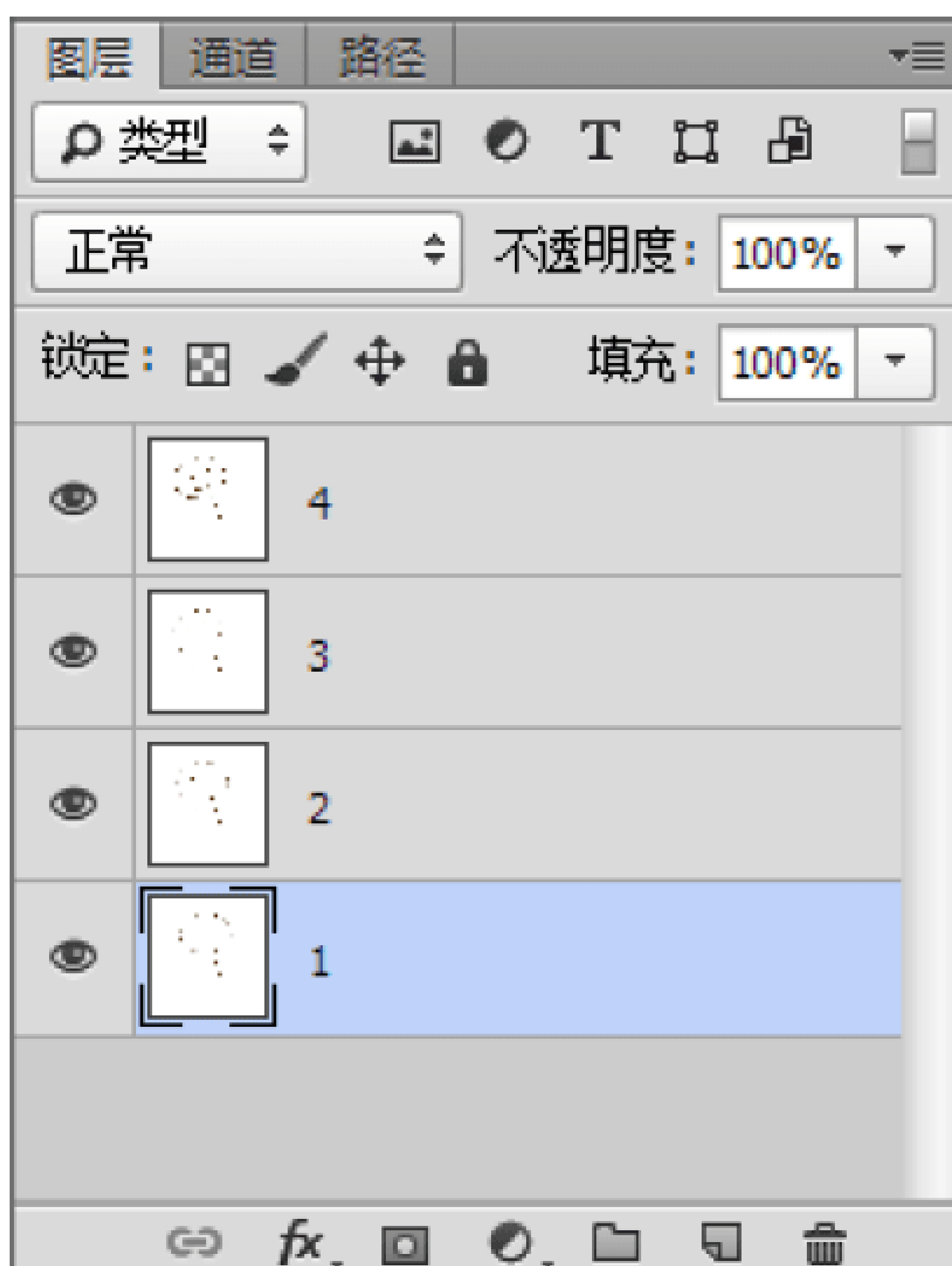
步骤 02 设置前景色为白色（RGB参数值均为255），在“图层”面板中选择“草稿”图层，按Alt+Delete快捷键为“草稿”图层填充白色。



步骤 03 按Ctrl+J快捷键3次，复制出另外3个“草稿”图层。

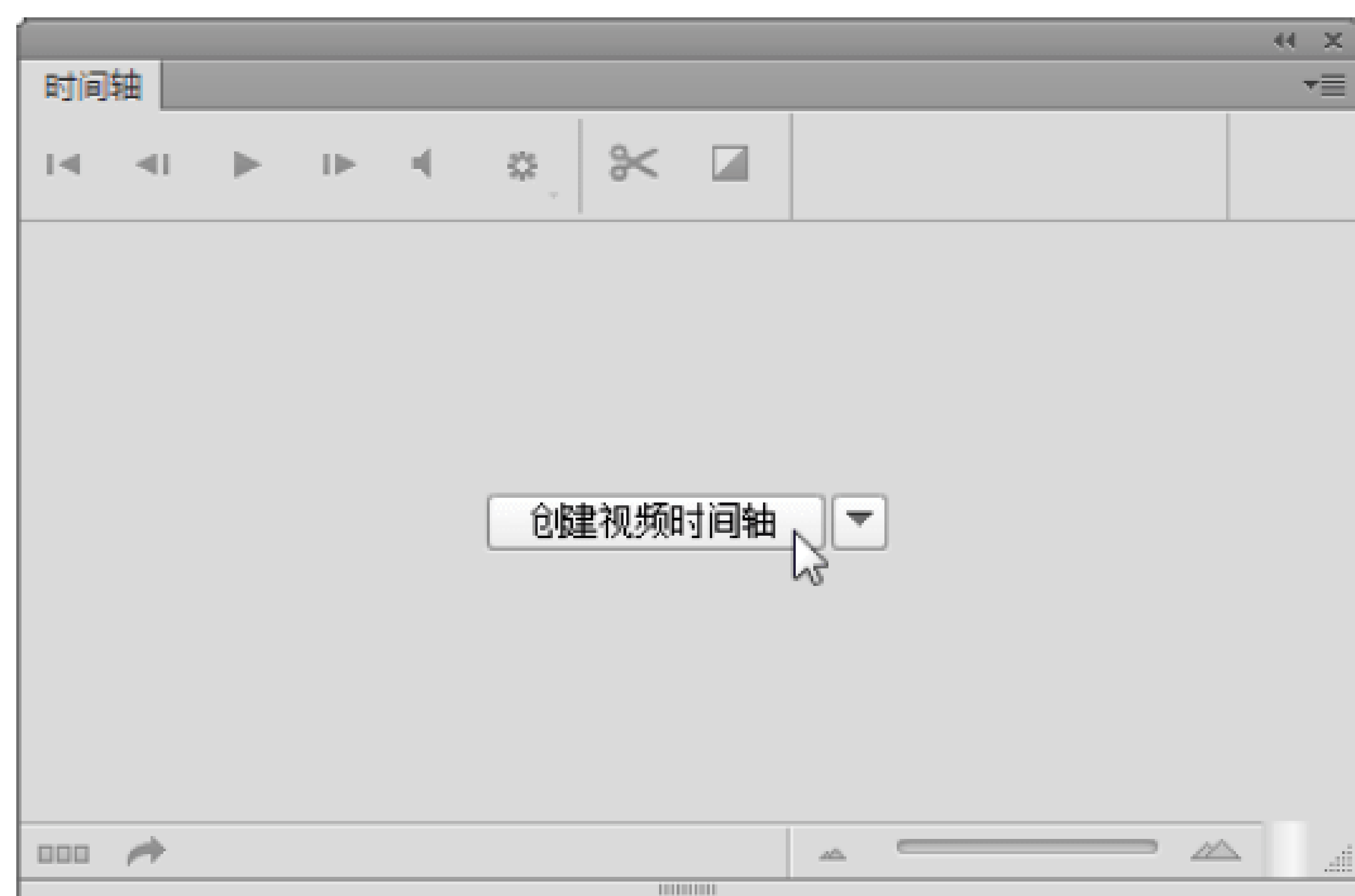


步骤 04 按Ctrl+E快捷键，将复制后的草稿图层分别与4张线稿图层合并，并重新命名。

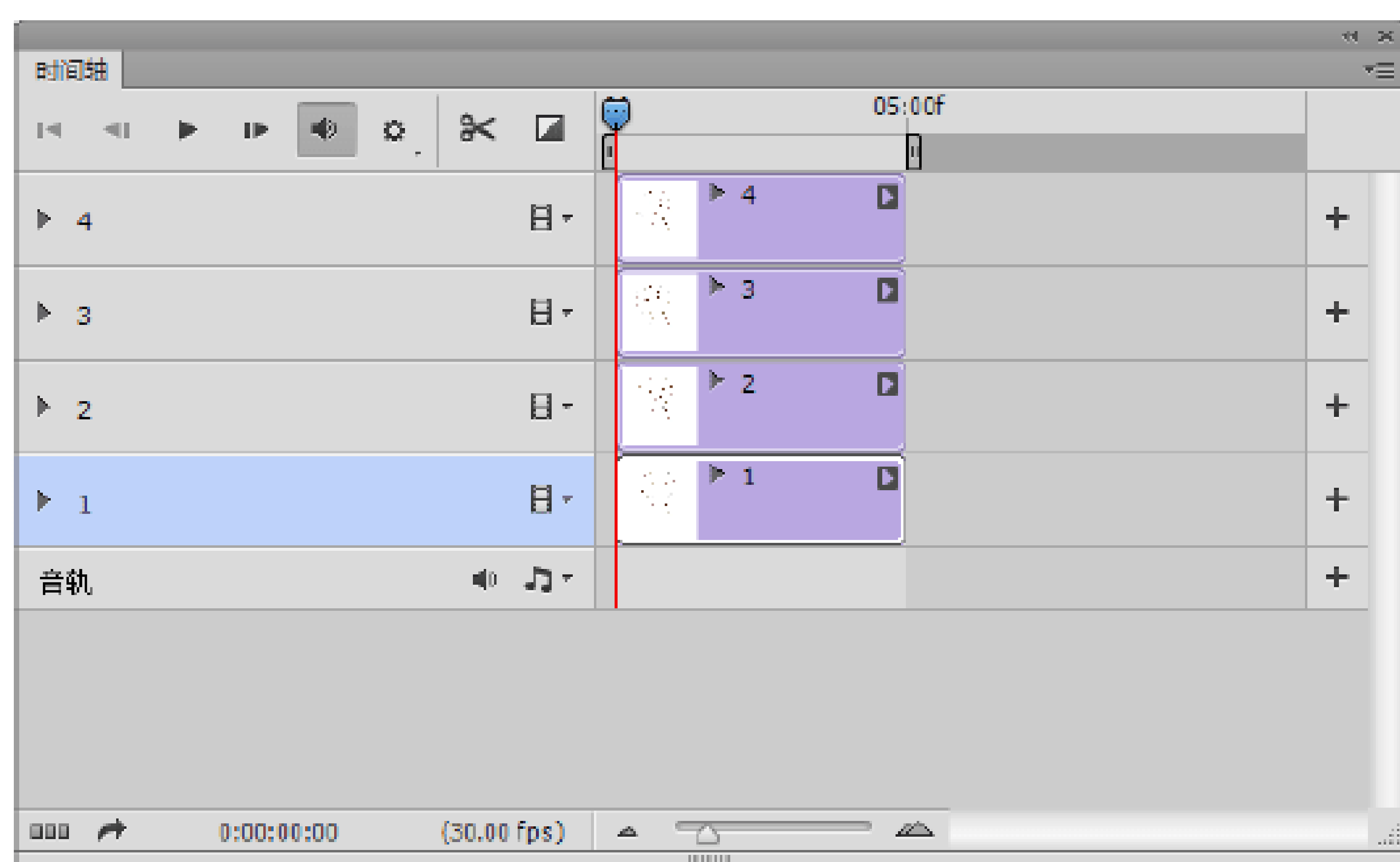


16.3.5 实战——制作歪头动画

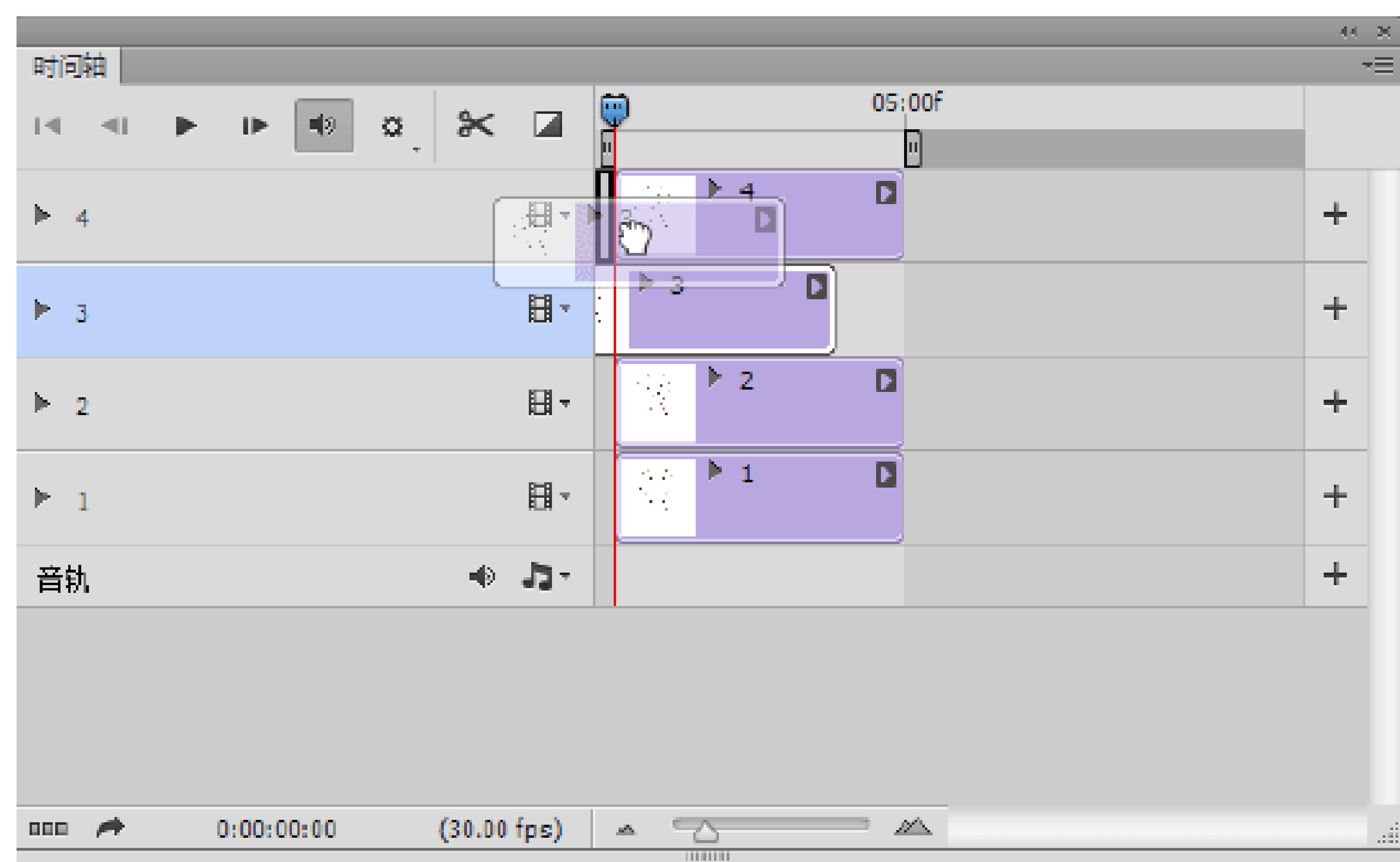
步骤 01 选择“窗口”|“时间轴”命令，弹出“时间轴”面板，单击“创建视频时间轴”按钮。



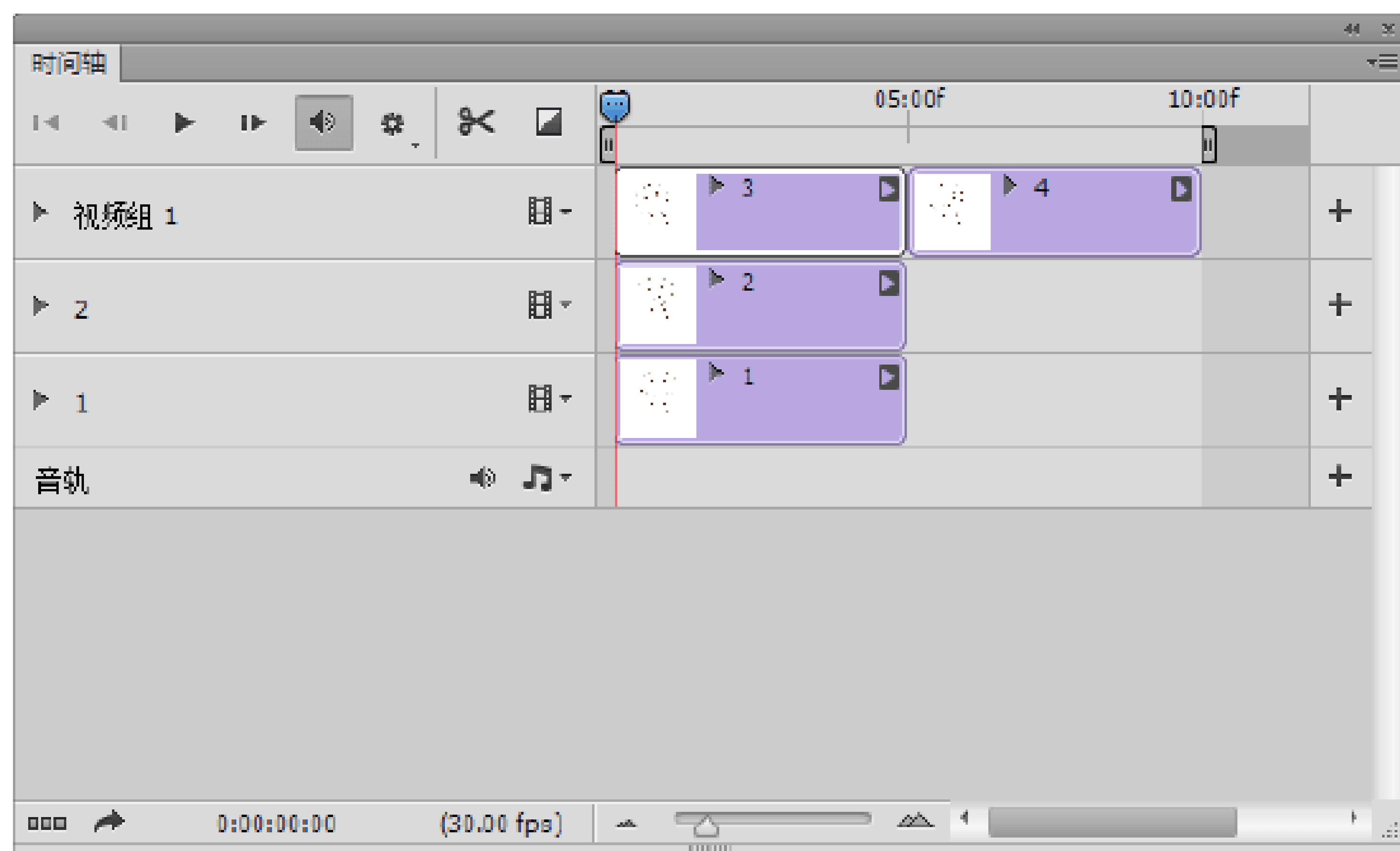
步骤 02 执行上述操作后，即可切换至“动画（时间轴）”面板，可以看见其中显示的 4 组视频组轨道。



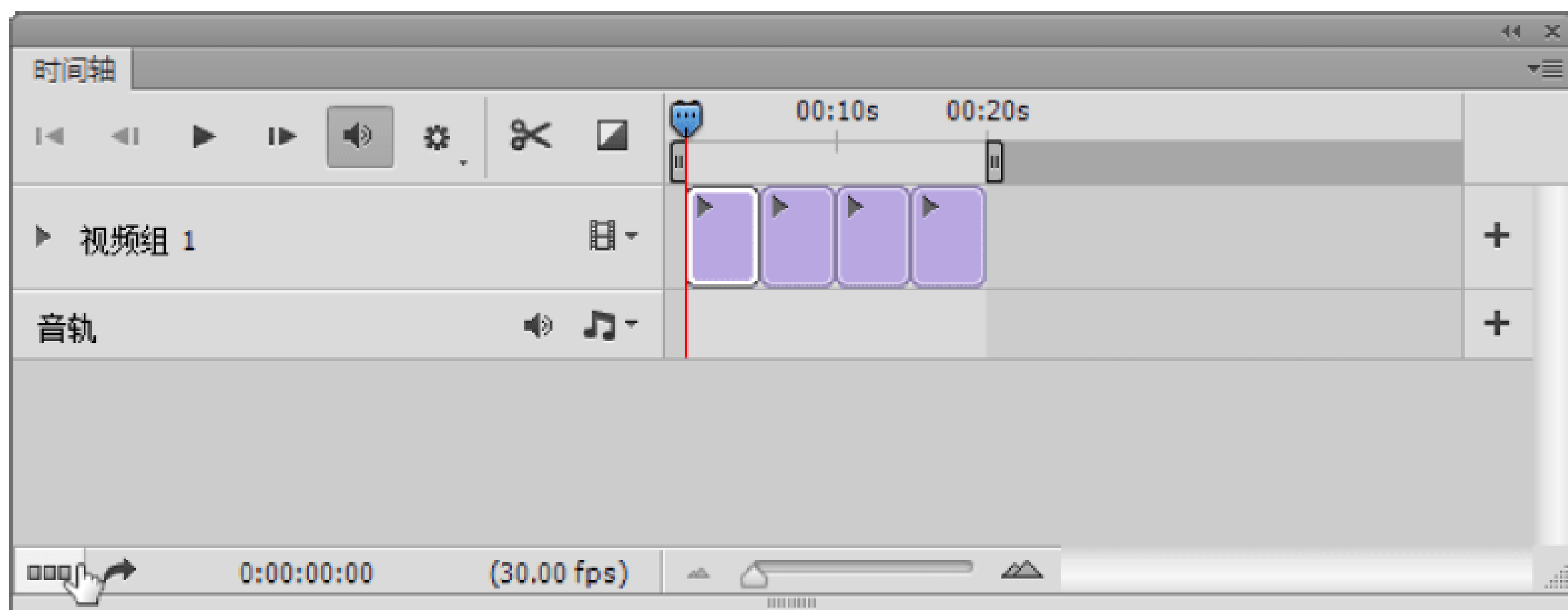
步骤 03 拖曳 3 至 4 前方红色视频播放指针处，4 前方会显示出一个黑色的矩形框。

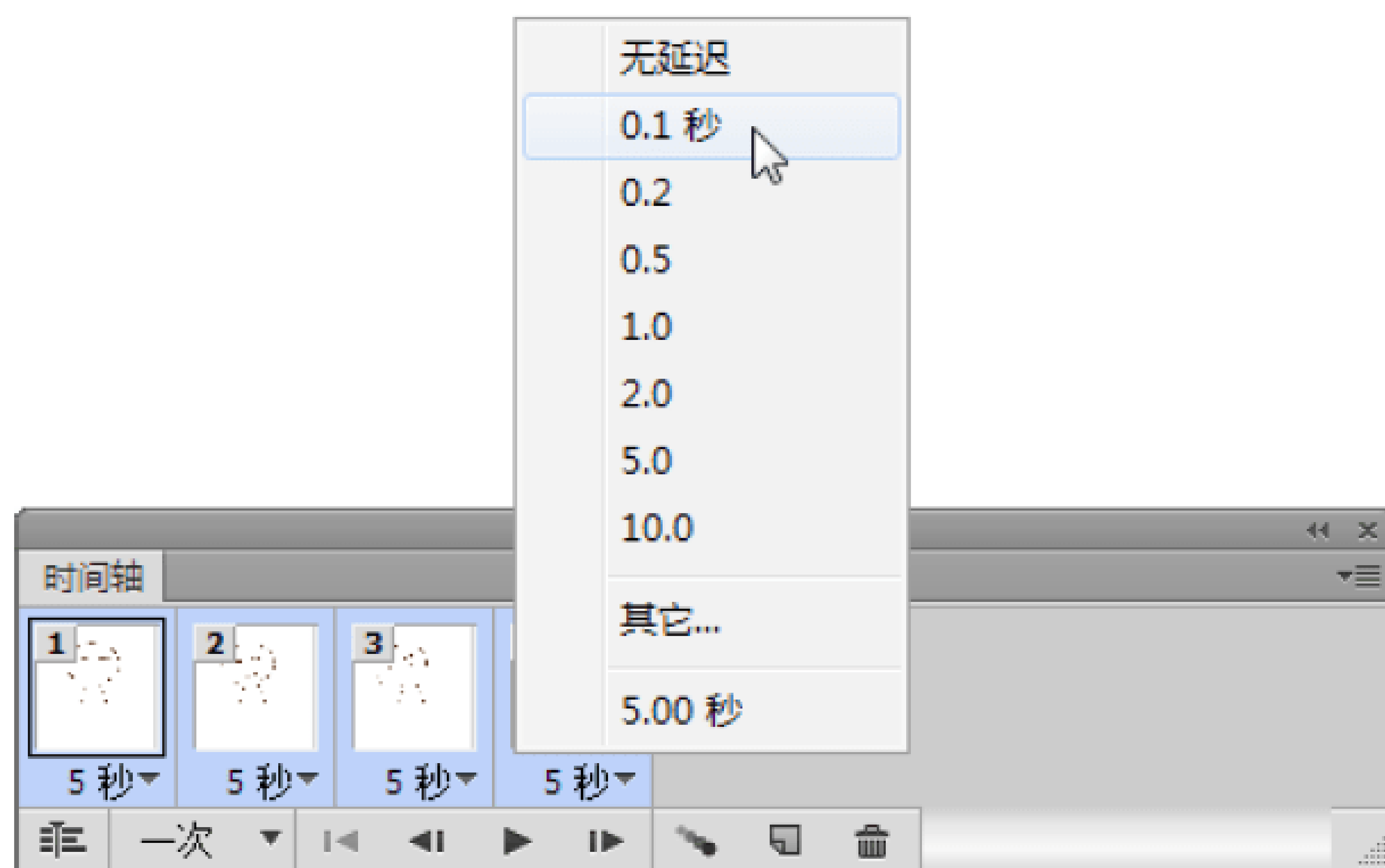


步骤 04 松开鼠标左键，即可将 3 拖曳至视频 1 轨道上。



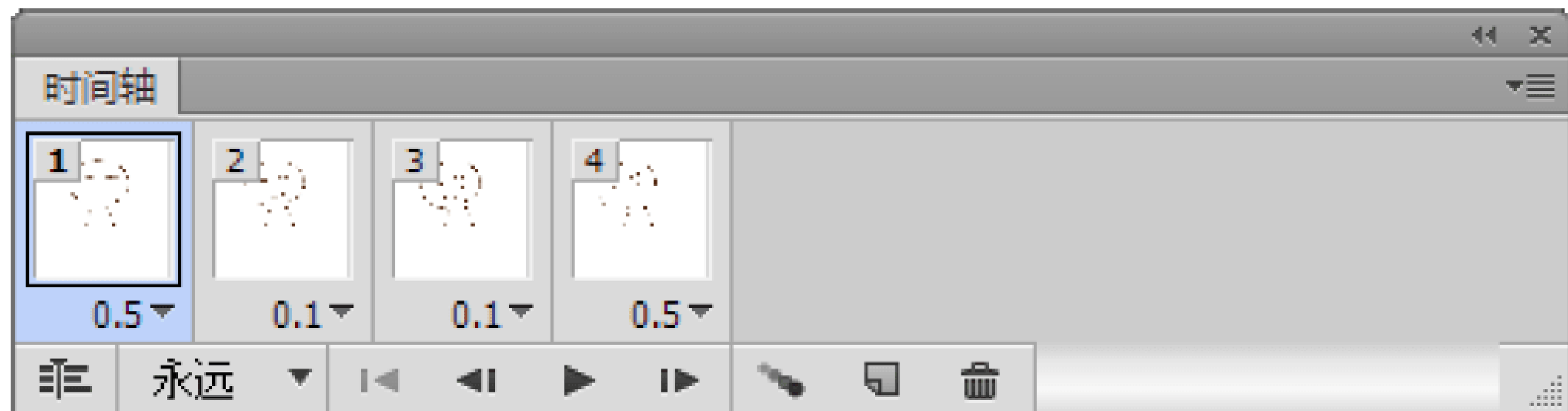
步骤 05 用同样的方法，将剩余的两个帧同样拖曳至视频 1 轨道上，使其合为一个动画，单击“转换为帧动画”按钮。



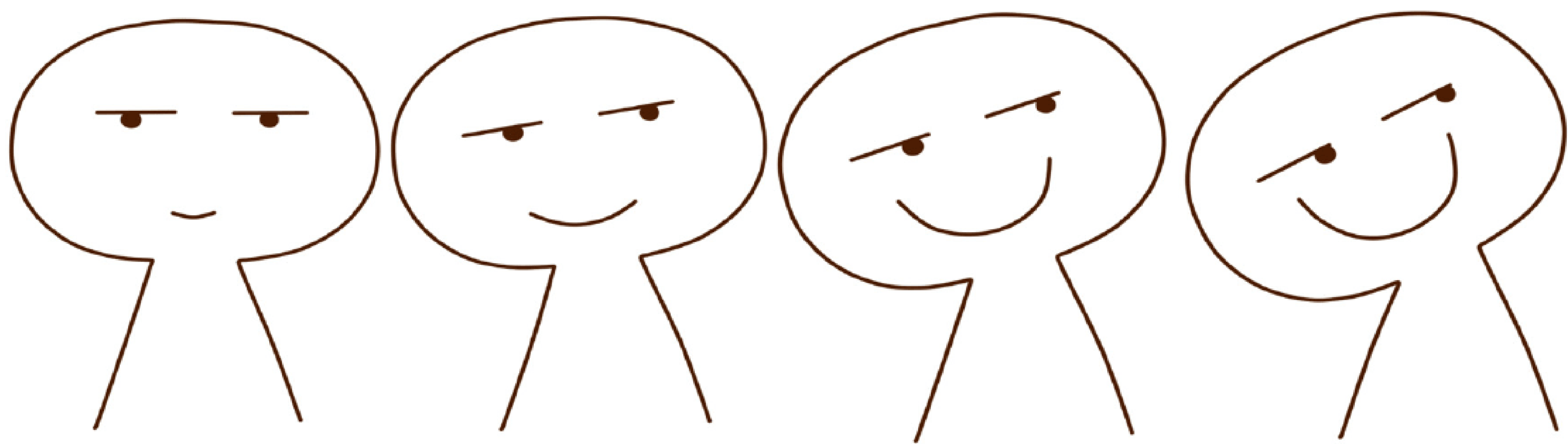


步骤 06　切换至“动画（帧）”面板，选中所有帧，设置其延迟时间为 0.1 秒。

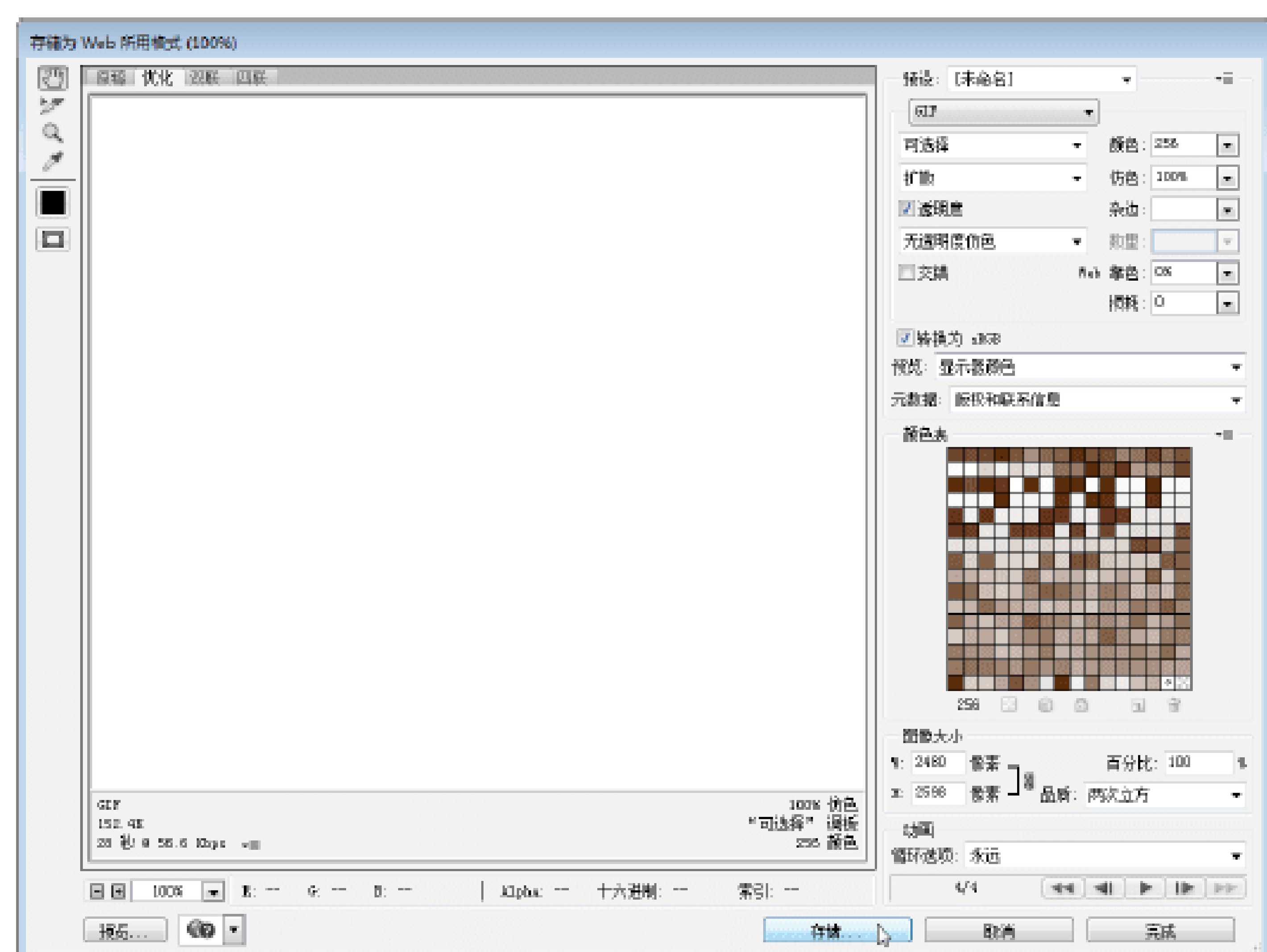
步骤 07　选择第 1 个帧与第 4 个帧，设置其延迟时间为 0.5 秒，并设置“循环”为“永远”。



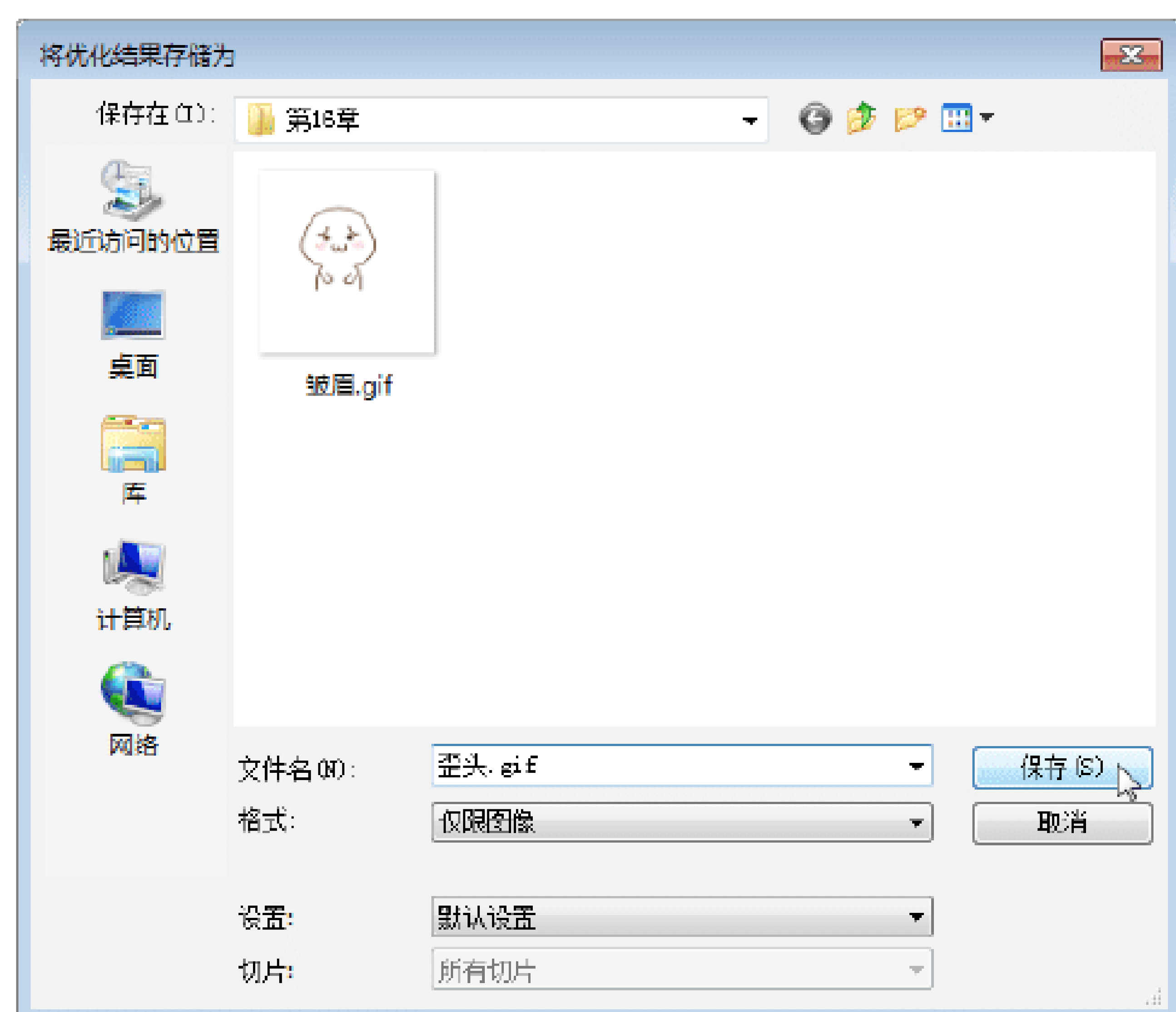
步骤 08　完成“时间轴”面板设置后，单击“播放动画”按钮。



步骤 09　先按 Ctrl+S 快捷键将动画保存为 PSD 格式，再按 Ctrl+Shift+Alt+S 快捷键，弹出“存储为 Web 所用格式”对话框，保持默认设置，单击“存储”按钮。



步骤 10　弹出“将优化结果存储为”对话框，保持默认设置，单击“保存”按钮，返回“存储为 Web 所用格式”对话框并显示进度条，稍等一会儿，即可完成文件的保存。



16.4　绘制对手指表情包动画

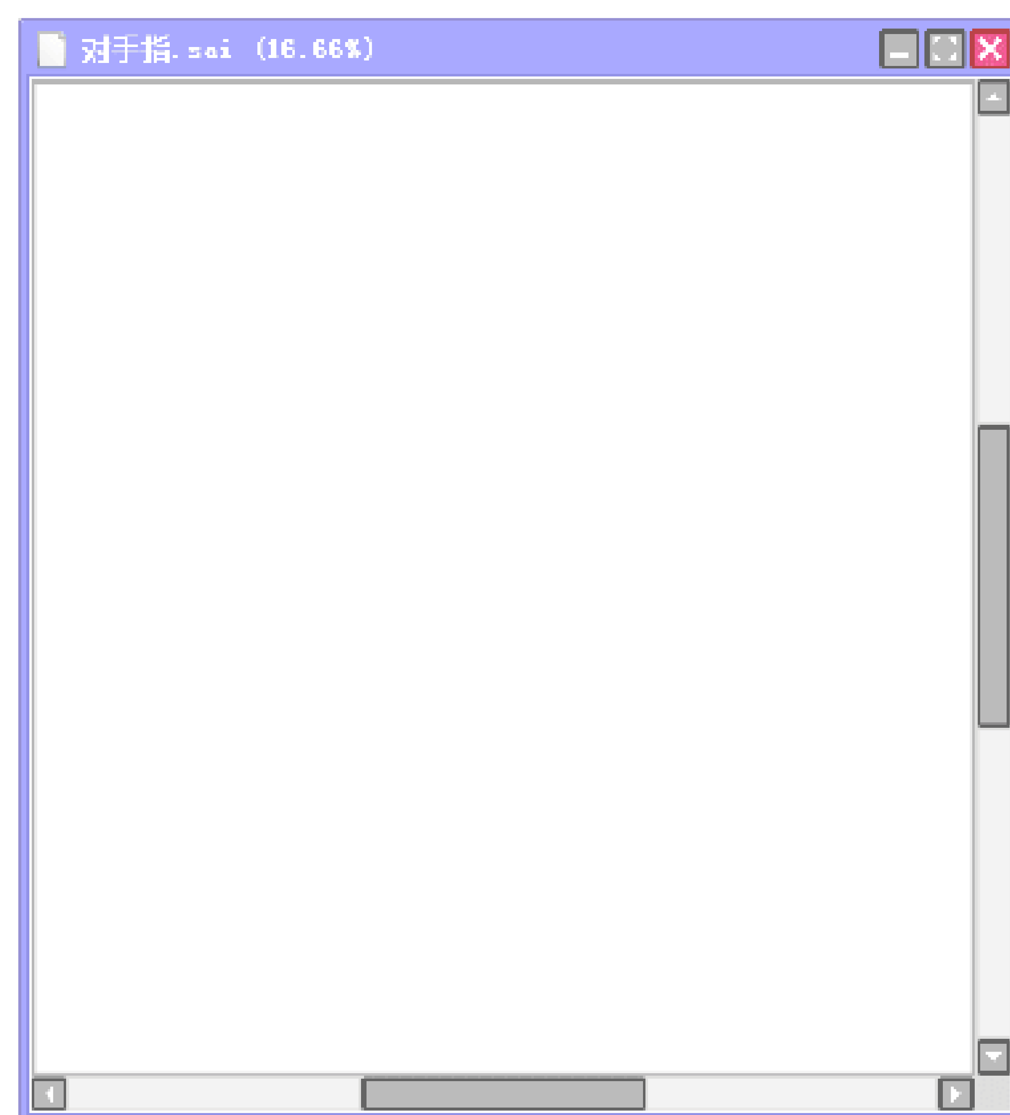
制作完两个动画后，大家对制作动画也有了一定的了解。下面再制作一个对手指的表情包动画，可以让自己更加熟练地制作动画。

16.4.1　实战——绘前设置

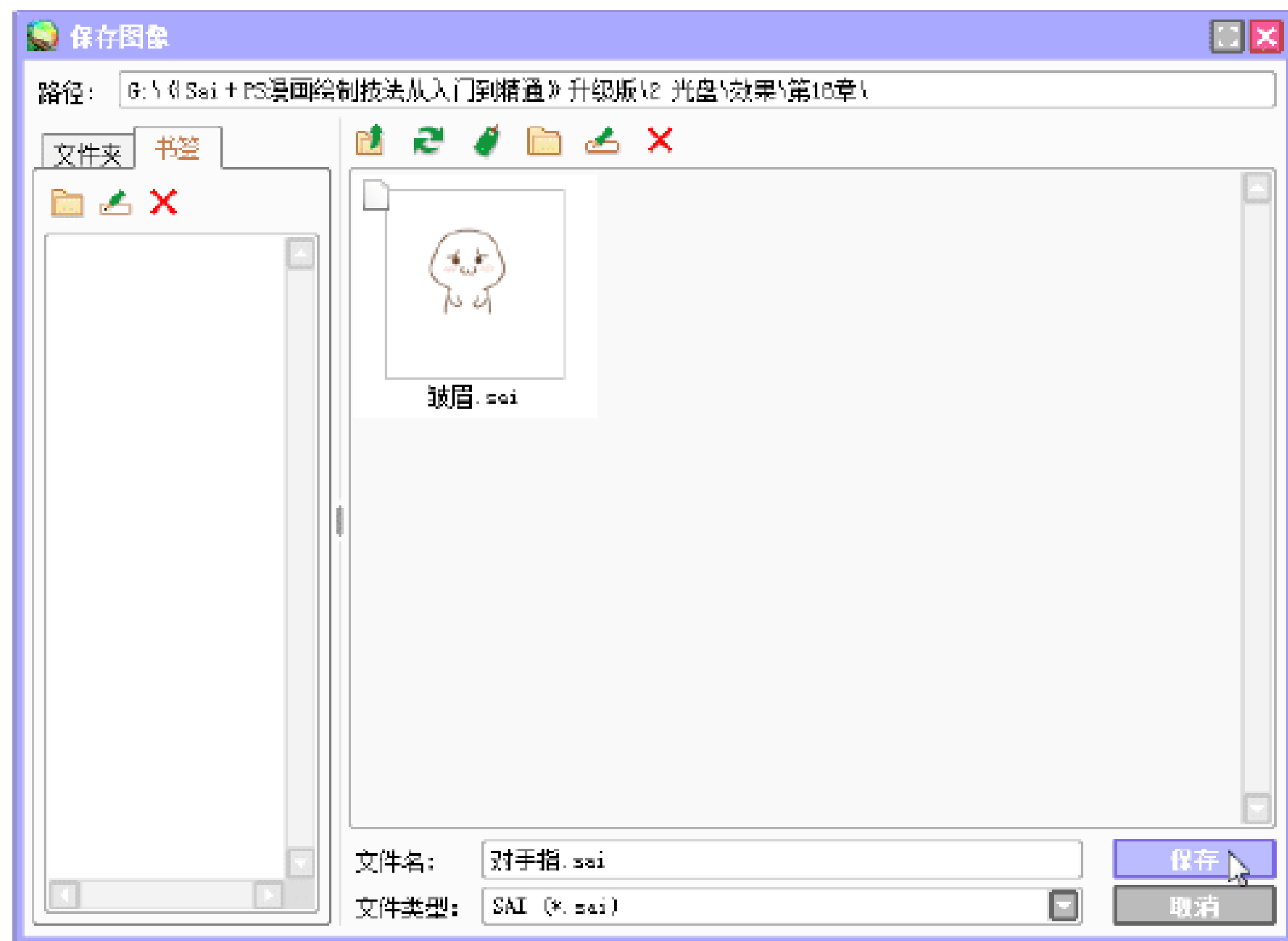
步骤 01　打开 SAI 软件，选择“文件”|“新建文件”命令，在弹出的对话框中设置相应参数。



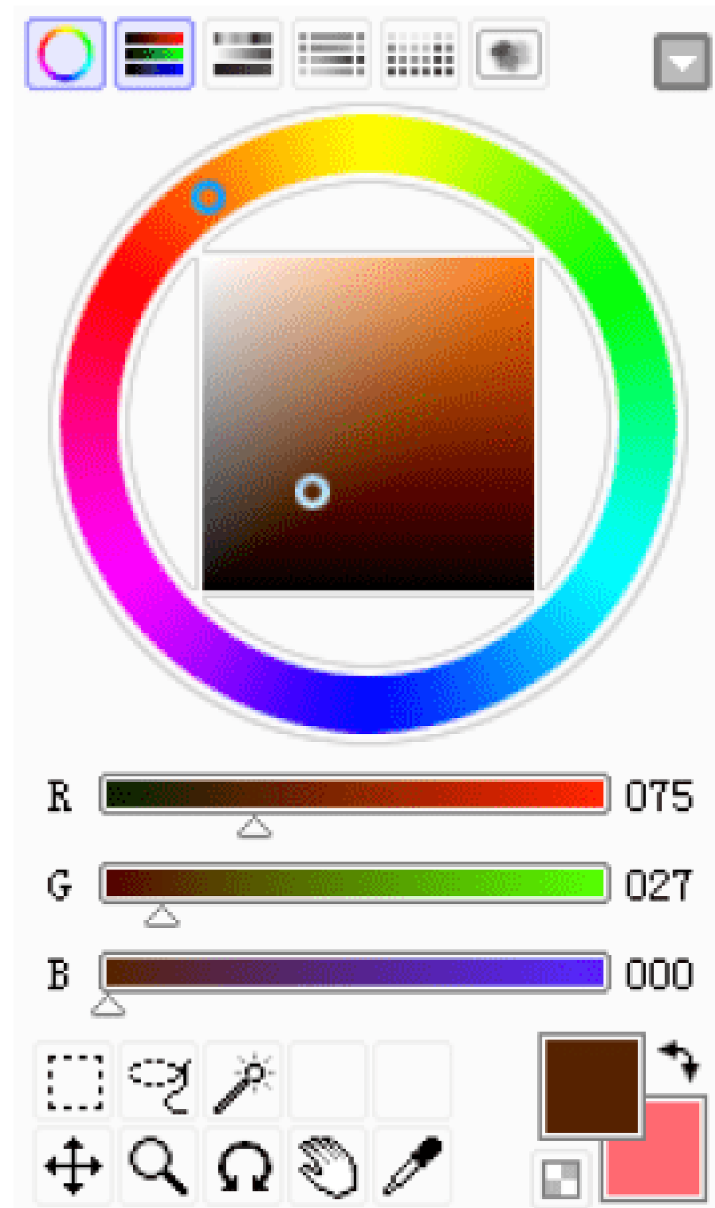
步骤 02　单击“确定”按钮，即可新建画布。



步骤 03 选择“文件”|“另存为”命令，弹出“保存图像”对话框，选择好文件的保存位置后，单击“确定”按钮。

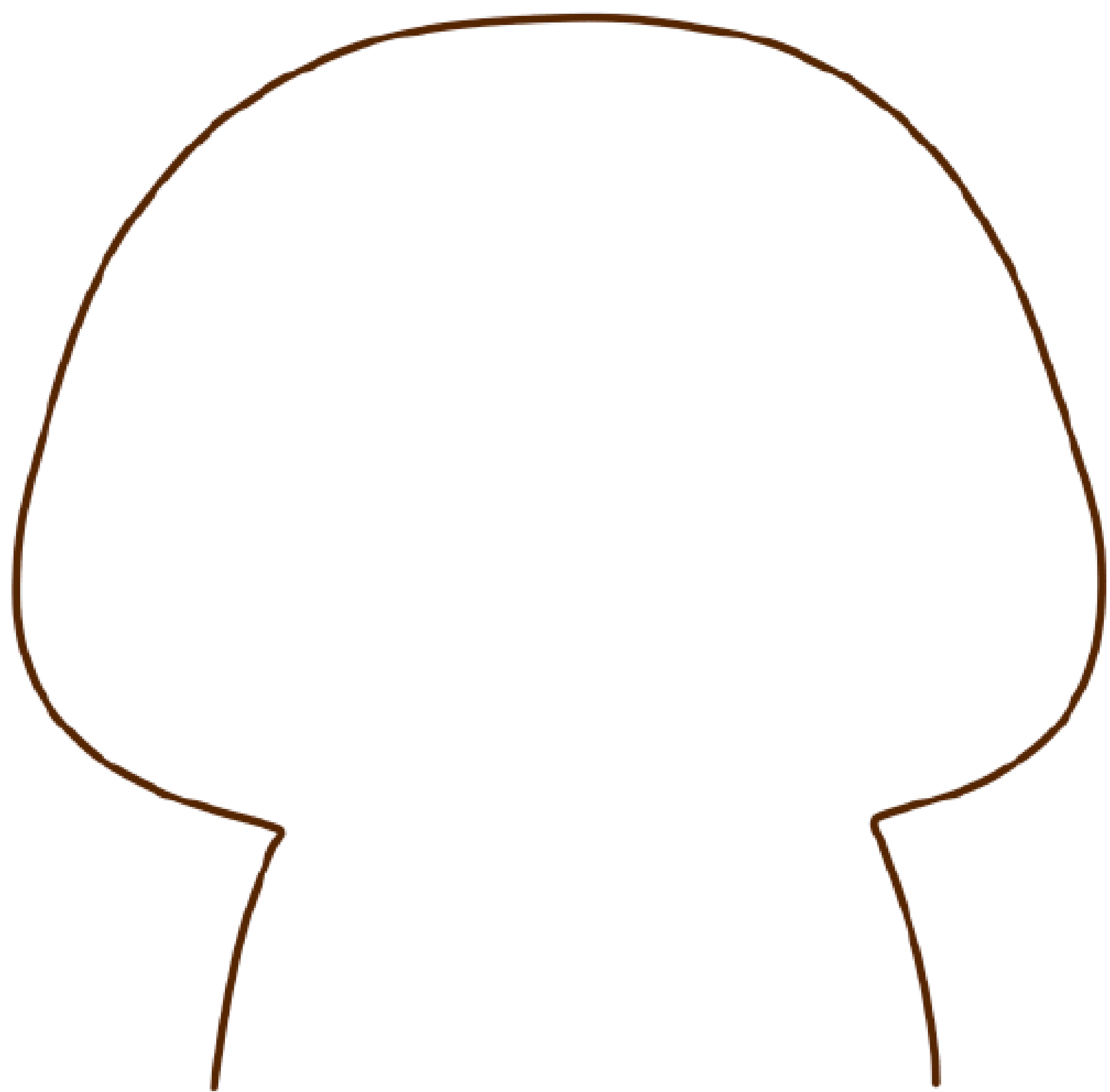


步骤 04 设置前景色为咖啡色，准备开始绘制。

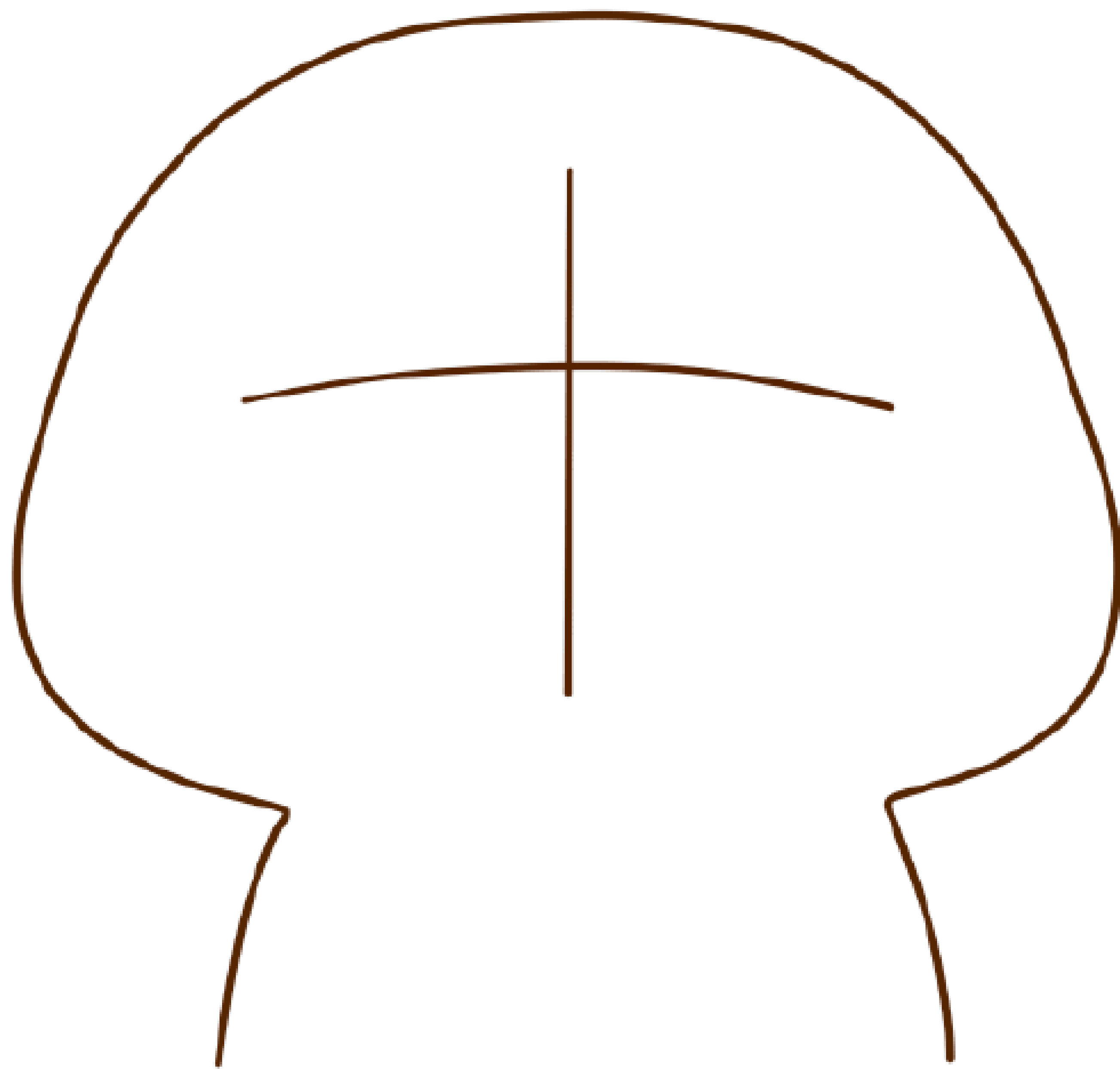


16.5.2 实战——绘制草图

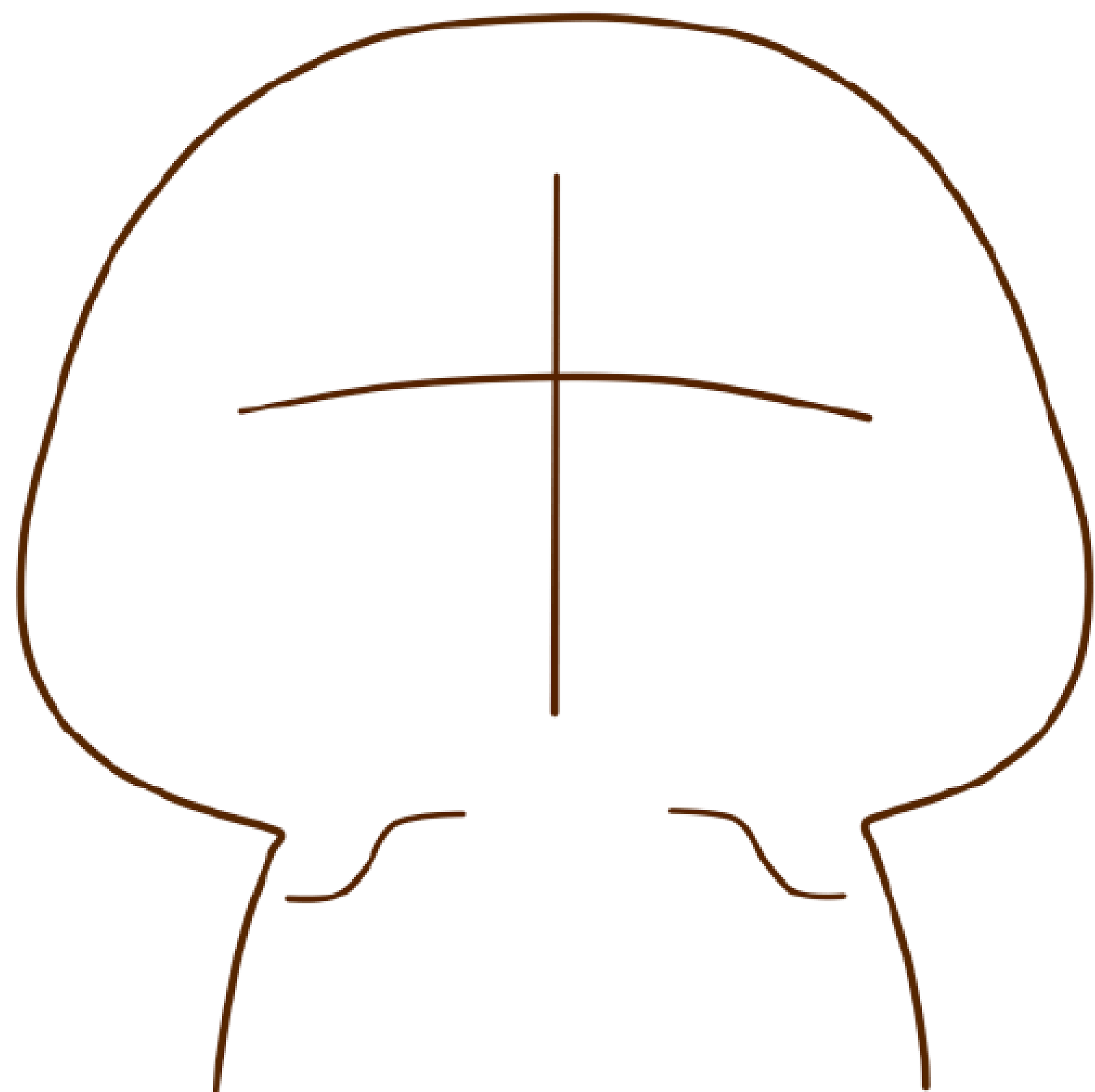
步骤 01 选择 9 点粗细的铅笔工具，绘制出表情包的外形轮廓。



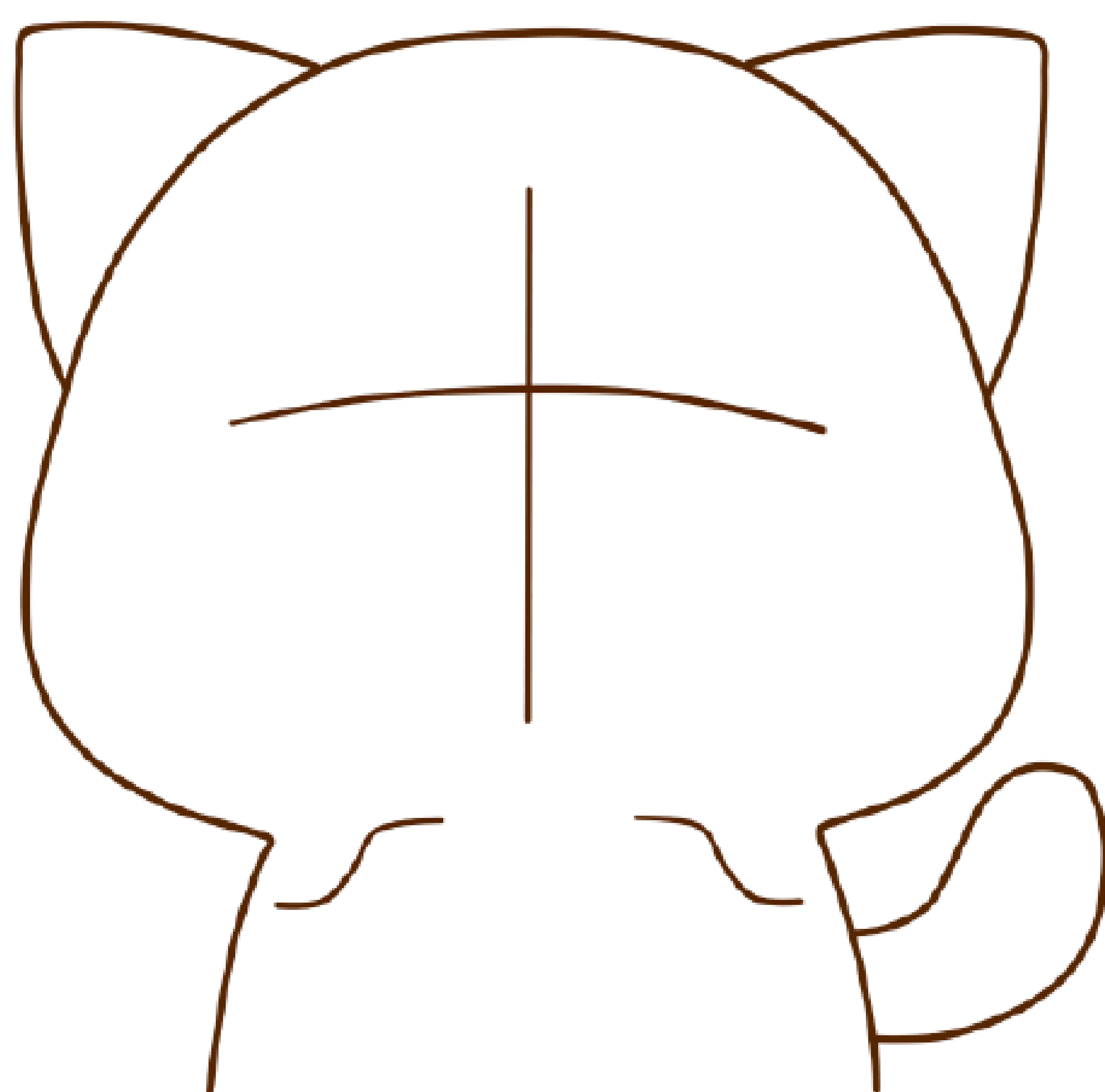
步骤 02 用十字线标出表情包的五官位置，这是一个正面略微仰起的头部，所以十字线基本垂直。



步骤 03　绘制出表情包手的动态线，因为表情包的重点是手指，所以可以稍微细致一点儿。

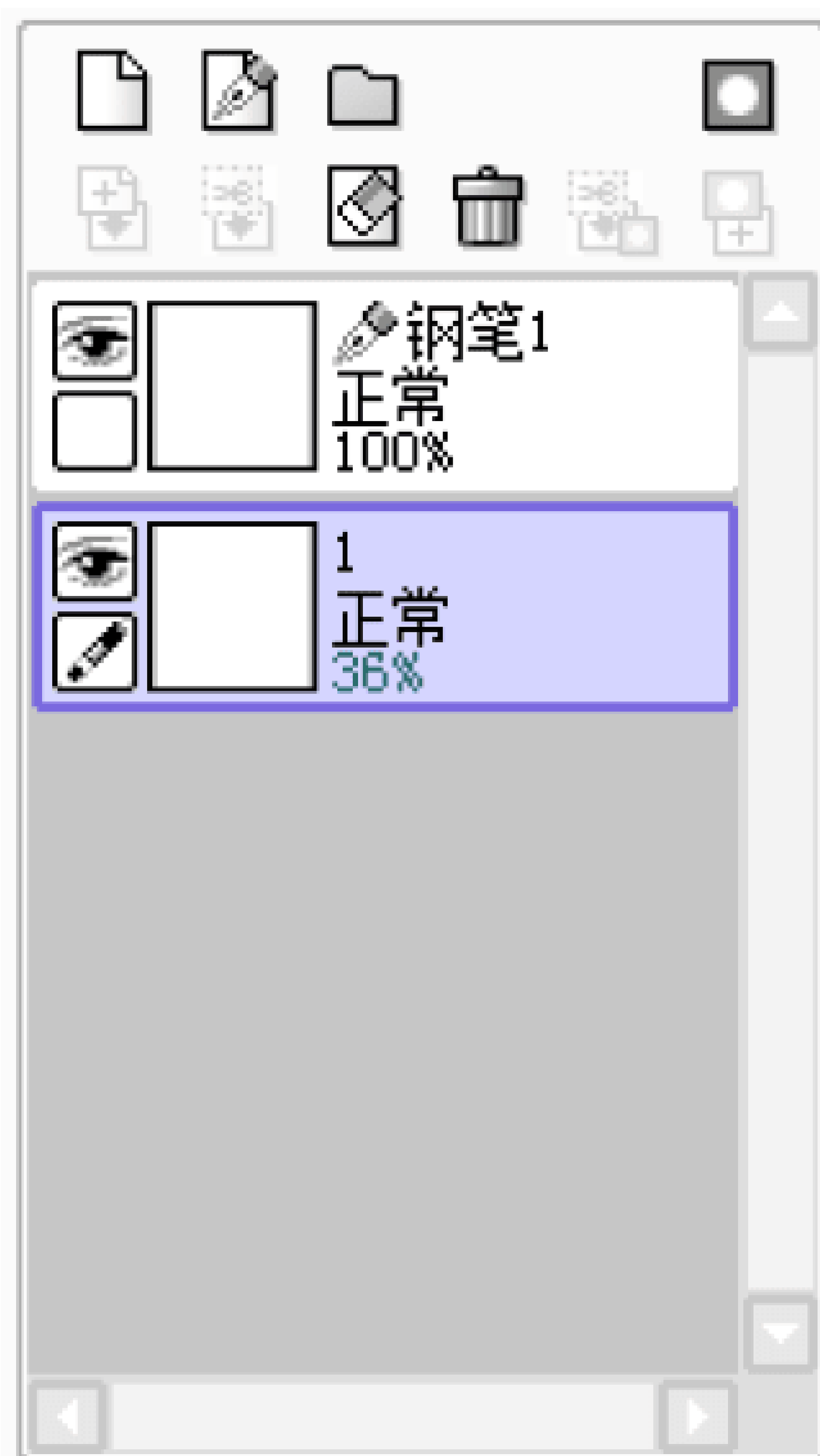


步骤 04　绘制出表情包的耳朵与尾巴轮廓，这是一只萌猫表情包。



16.4.3　实战——整理画面

步骤 01　修改绘制了草稿的图层名称，适当降低其不透明度，并新建一个钢笔图层。



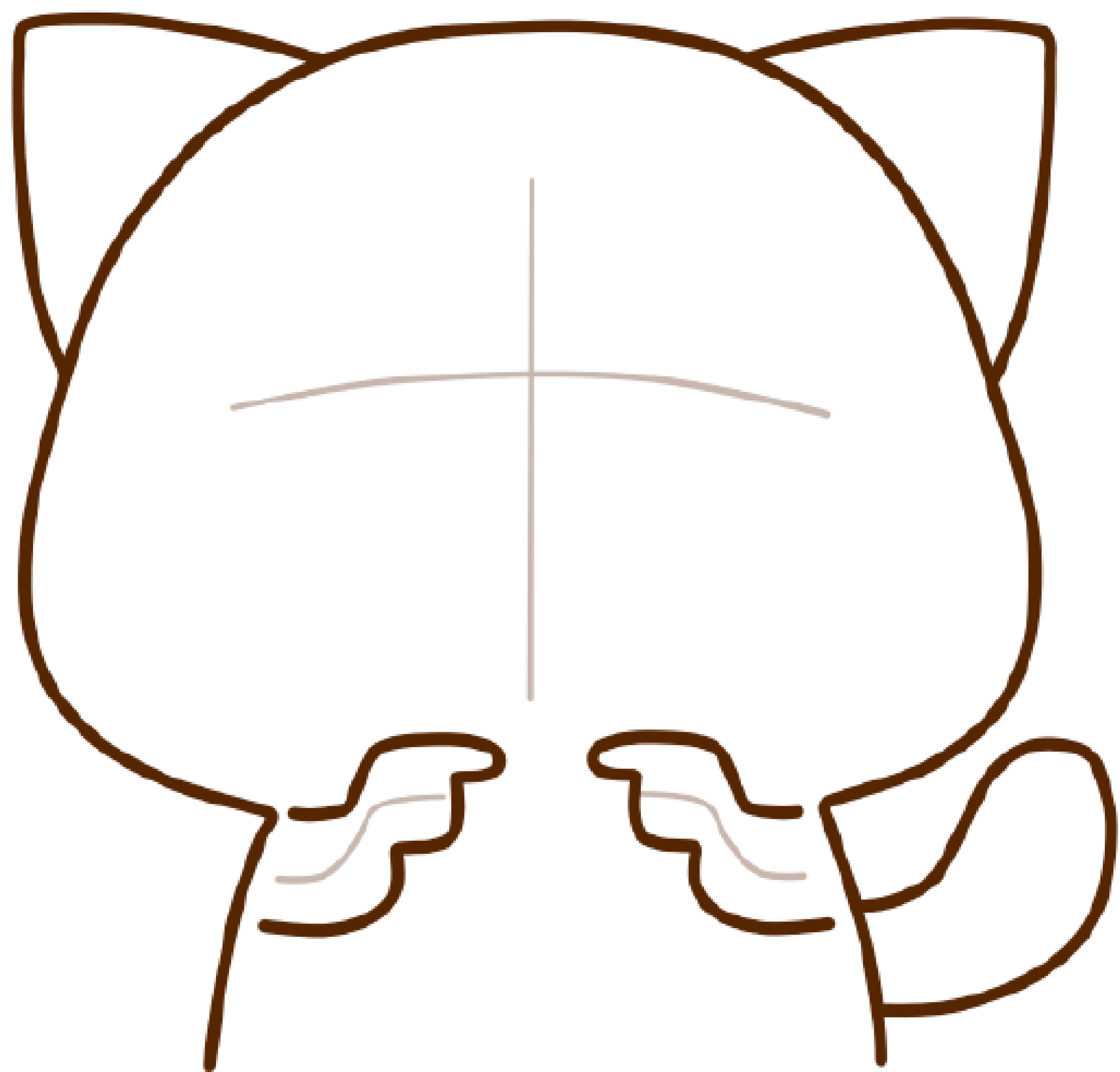
步骤 02　用 20 点粗细的钢笔工具绘制出表情包的外形轮廓。



步骤 03 绘制出表情包的两只手，两只手分别绘制在两个钢笔图层上。



步骤 04 继续绘制出表情包的耳朵与尾巴。



步骤 05 绘制出表情包脸部的表情，并在脸颊添加红晕，因为绘制的是一只猫，所以嘴巴呈 W 形状，这种形状的嘴巴会显得很可爱。

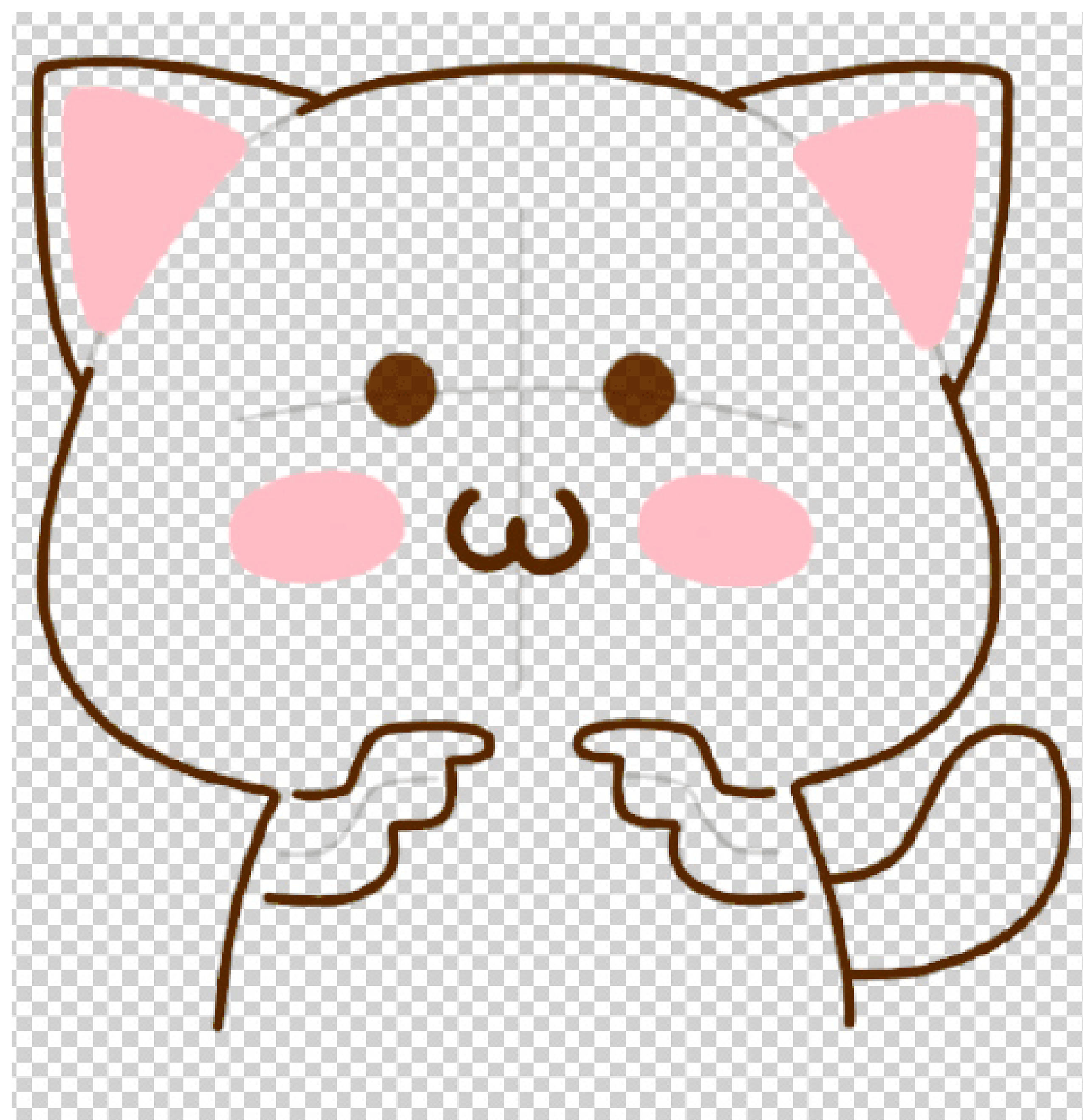


步骤 06 使用修正液工具适当擦除表情包头部的线条，并用与红晕相同的颜色绘制出耳朵。



16.4.4 实战——制作对手指图层

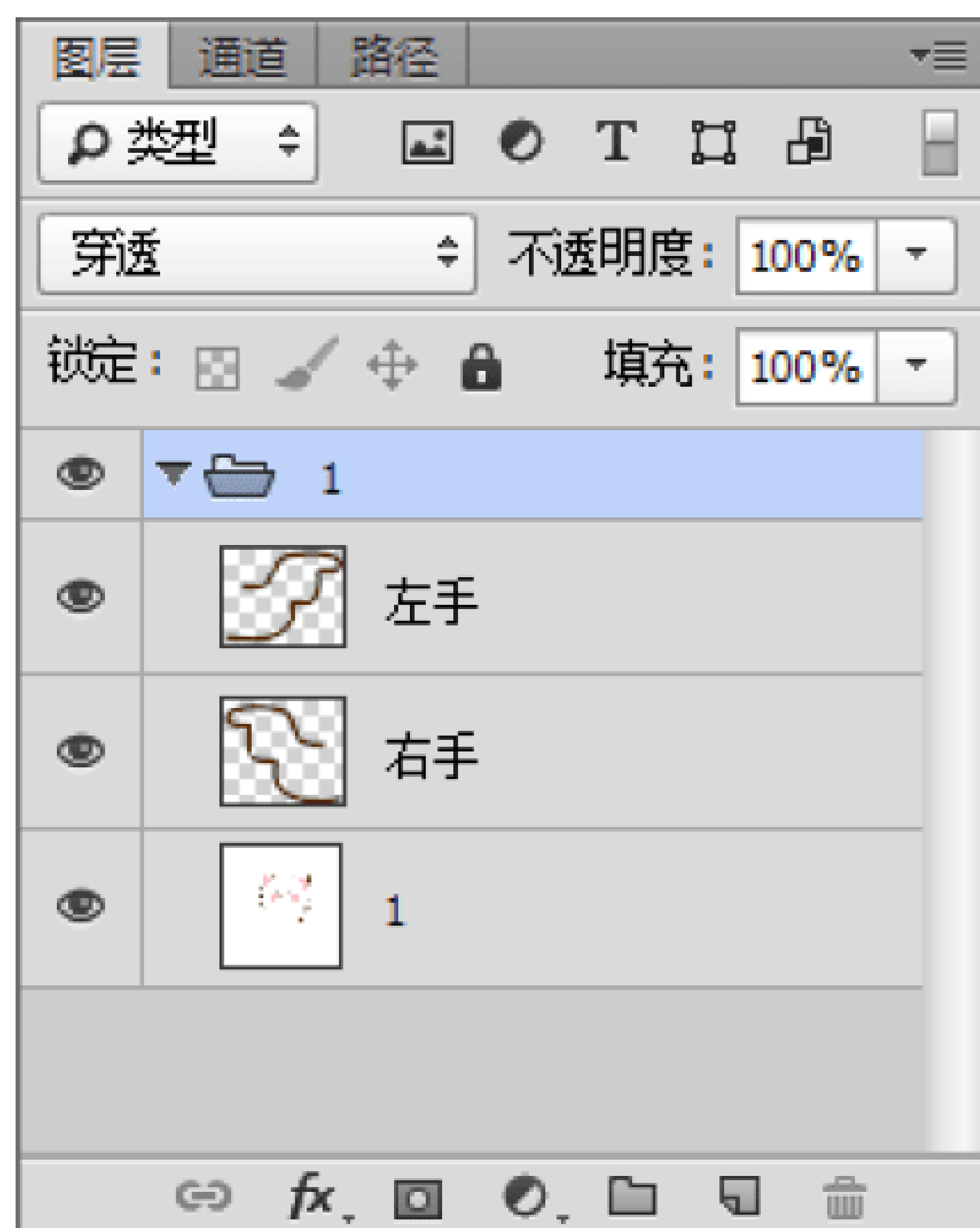
步骤 01 保存图像后，再另存一份 PSD 格式的文件，这样可以方便后续动画的制作。存储文件后，在 Photoshop 中打开文件。



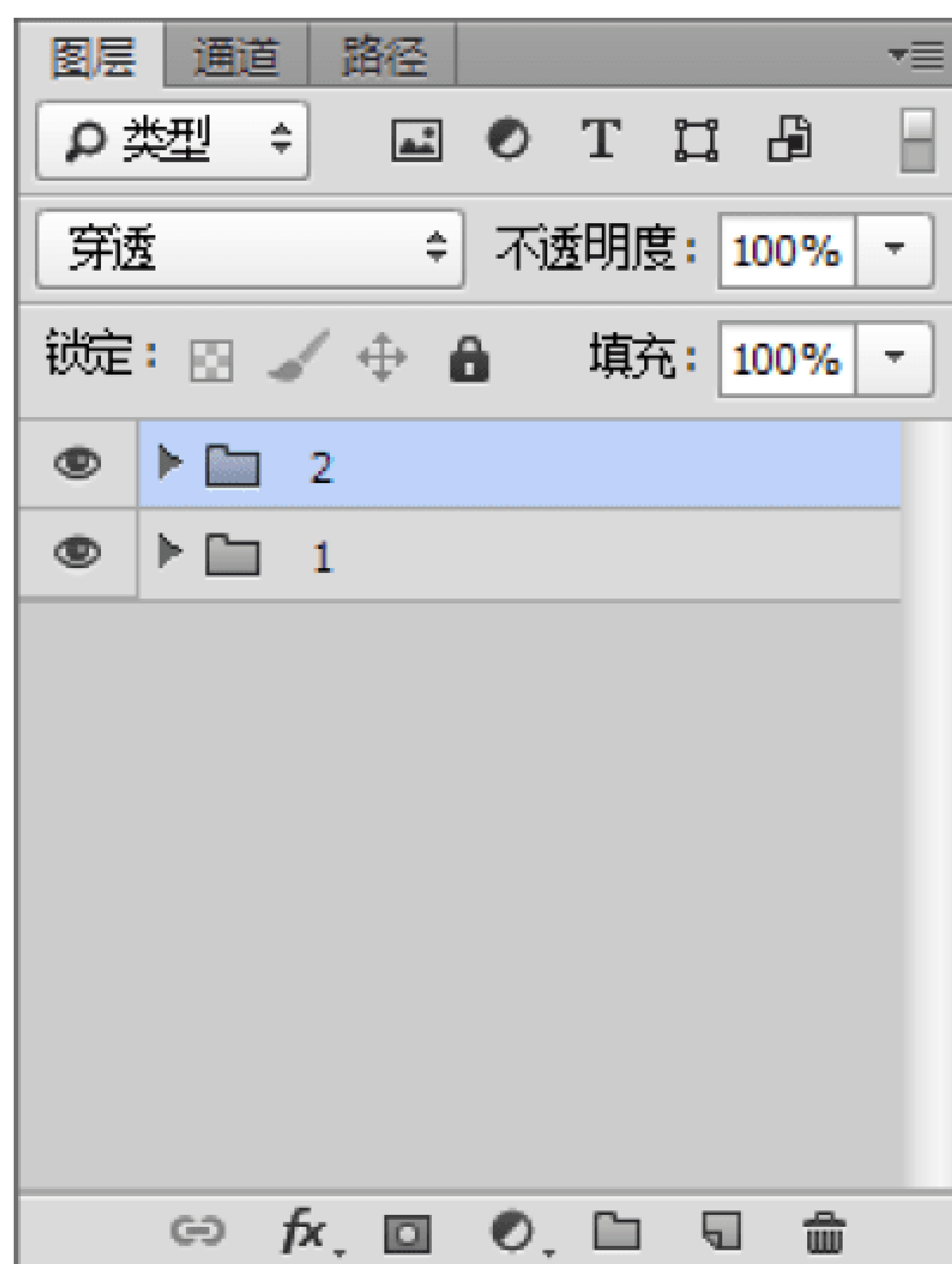
步骤 02 设置前景色为白色（RGB 参数值均为 255），在“图层”面板中选择“草稿”图层，按 Alt+Delete 快捷键为“草稿”图层填充白色。



步骤 03 按 Ctrl+E 快捷键将线稿图层与草稿图层进行合并，重命名为 1，并新建 1 图层组，将所有图层都拖曳到其中。



步骤 04 按 Ctrl+J 快捷键复制图层组，得到“1 拷贝”图层组，将其重命名为 2。



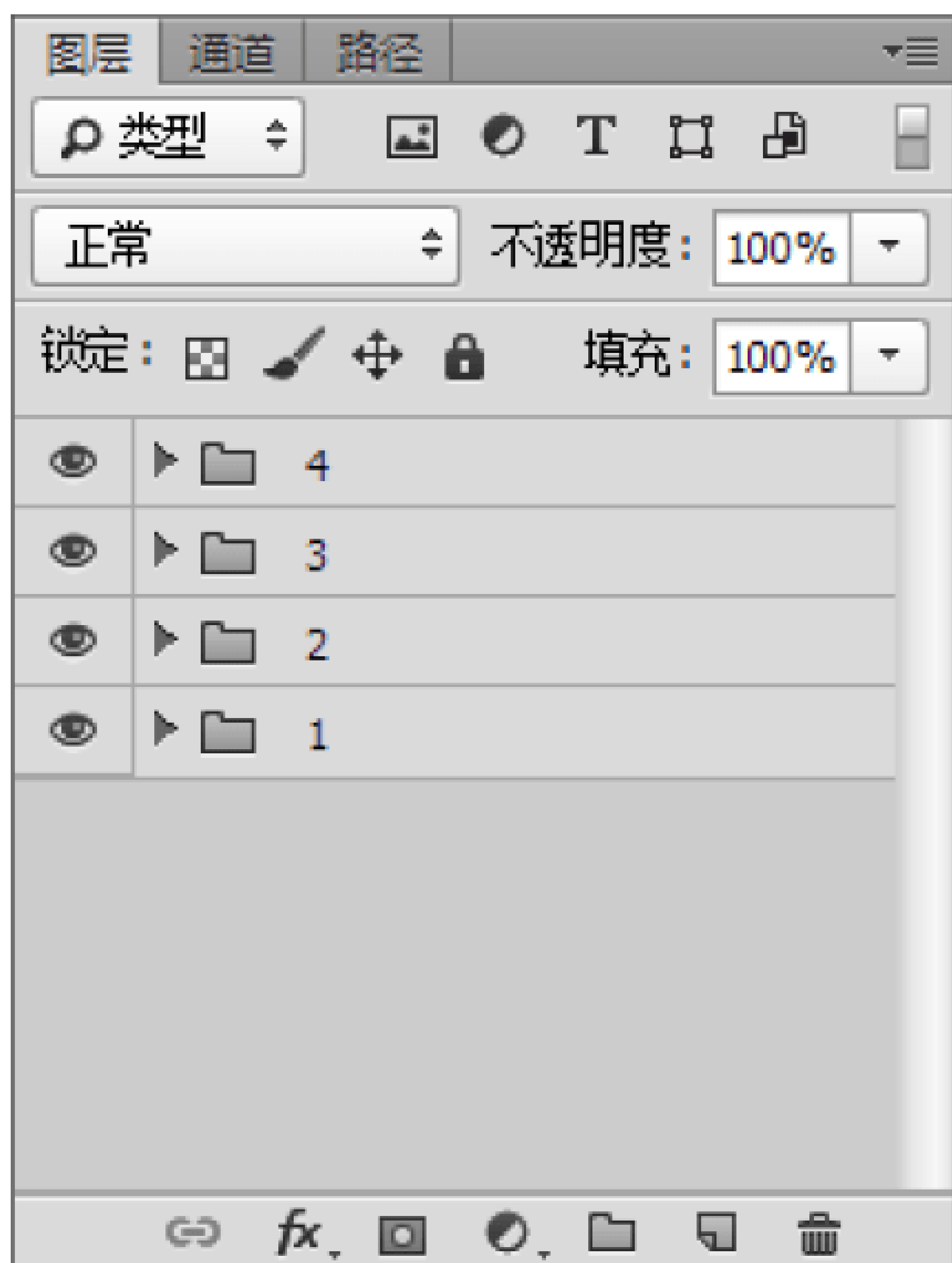
步骤 05　选择工具箱中的移动工具，分别移动两只手，使其靠近一点儿，再使用白色的画笔工具适当涂抹眼睛的上下两侧。



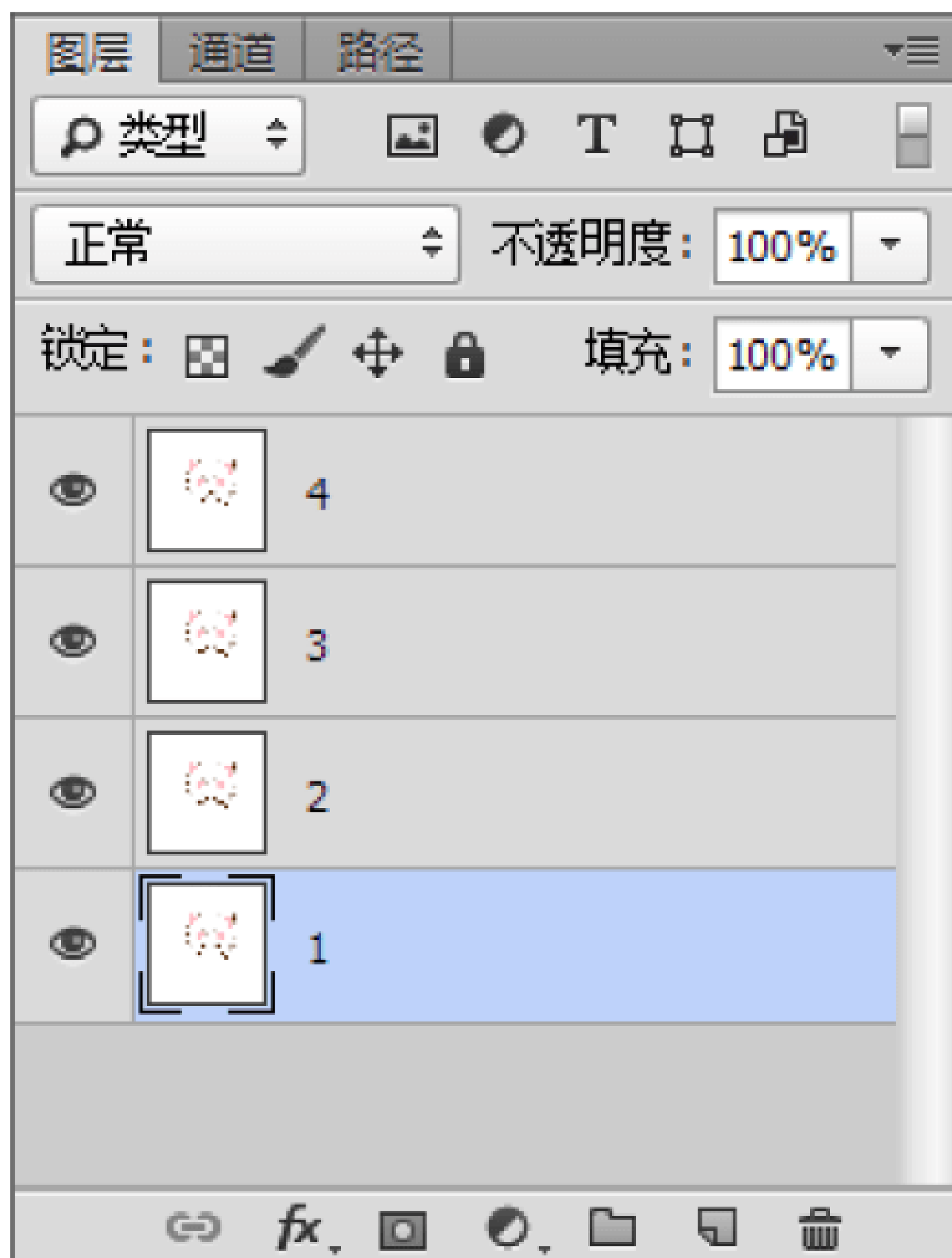
步骤 06　重复步骤4～5共2次，复制并重命名图层组，移动两只手与涂抹眼睛。后面在涂抹眼睛时，只需涂抹眼珠的上方，下方不用再涂抹，这样做出来的动画更加真实。



步骤 07　此时图层面板中有4个图层组。

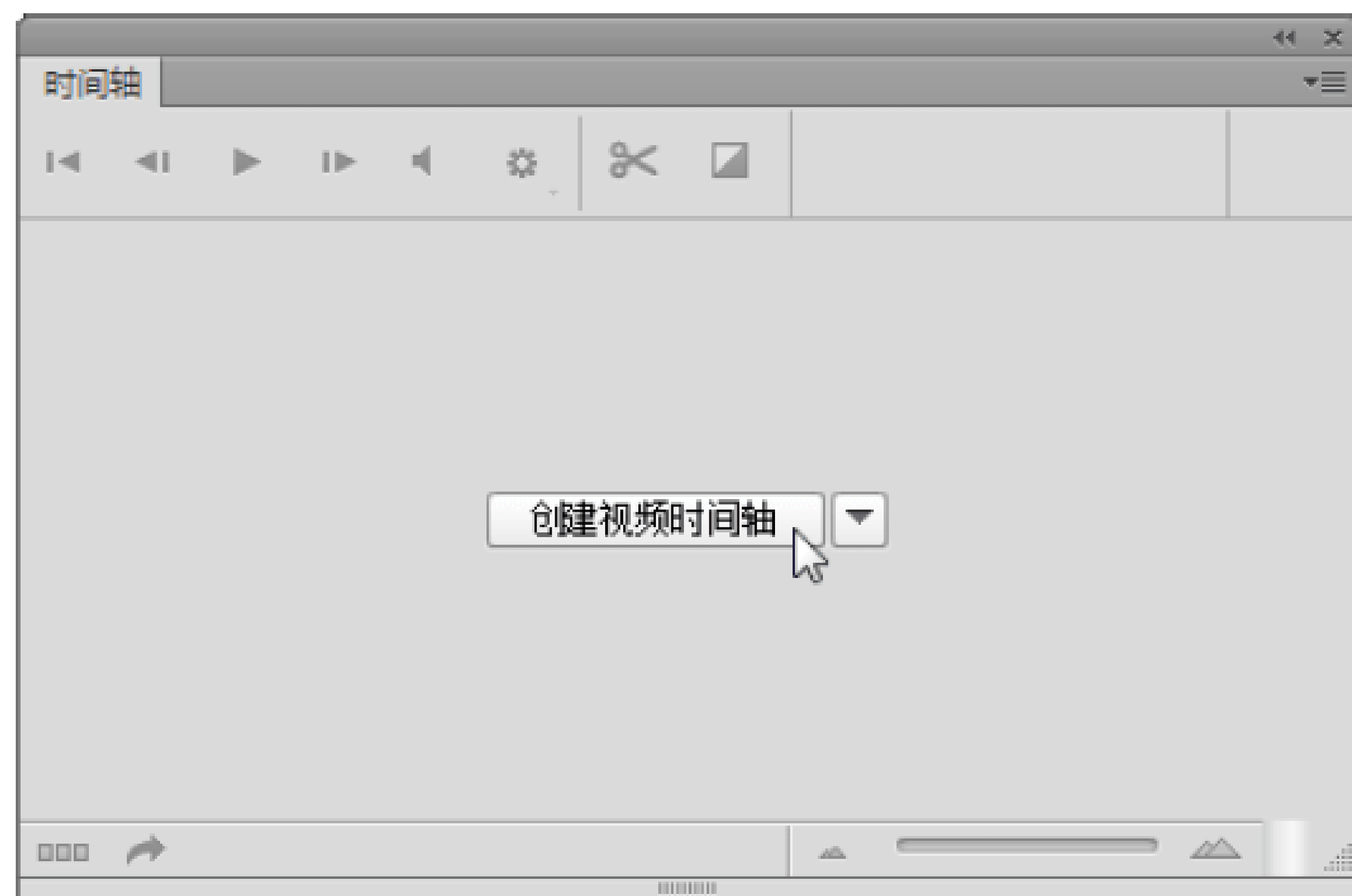


步骤 08　按Ctrl+E快捷键，分别将图层组合并成图层。

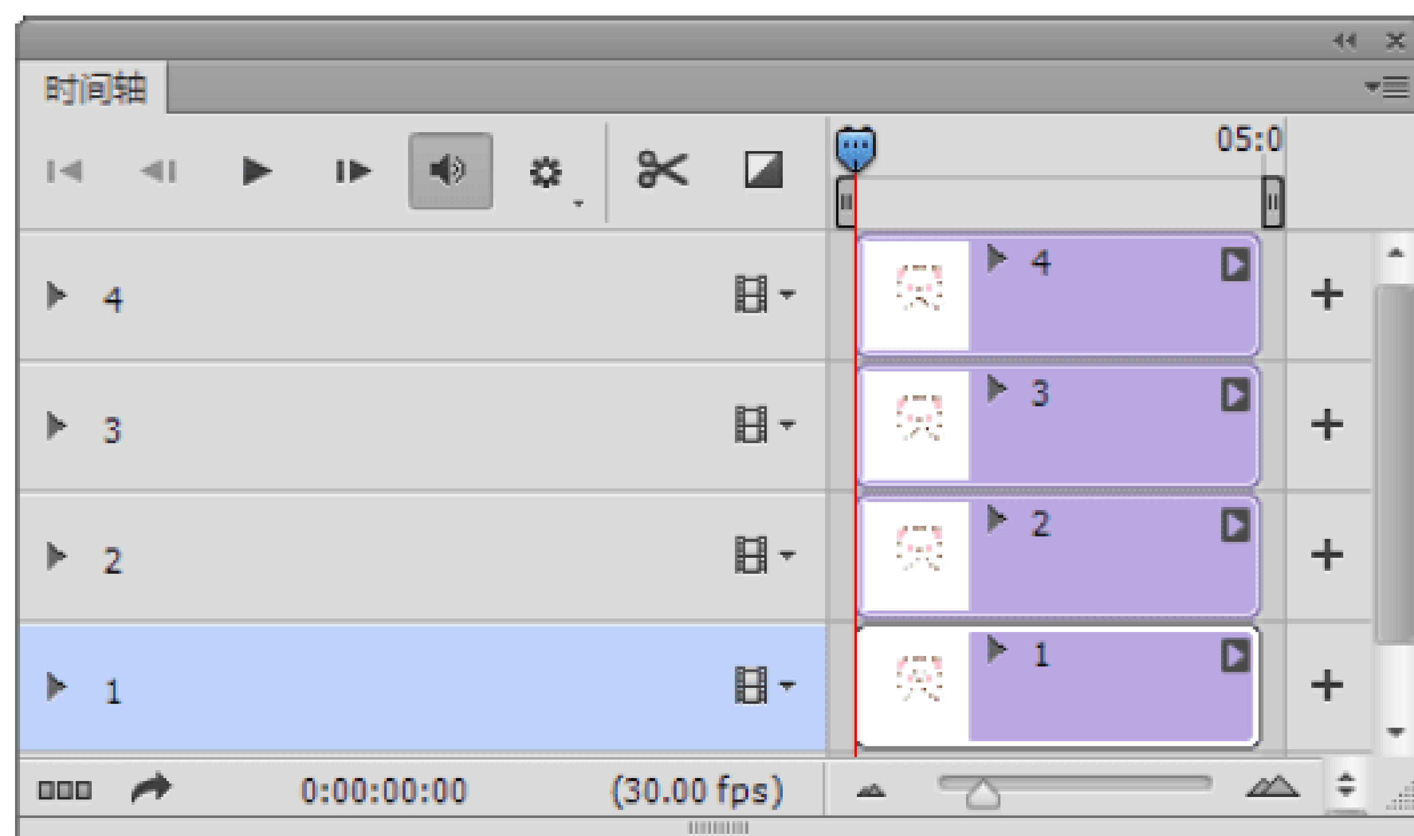


16.4.5 实战——制作对手指动画

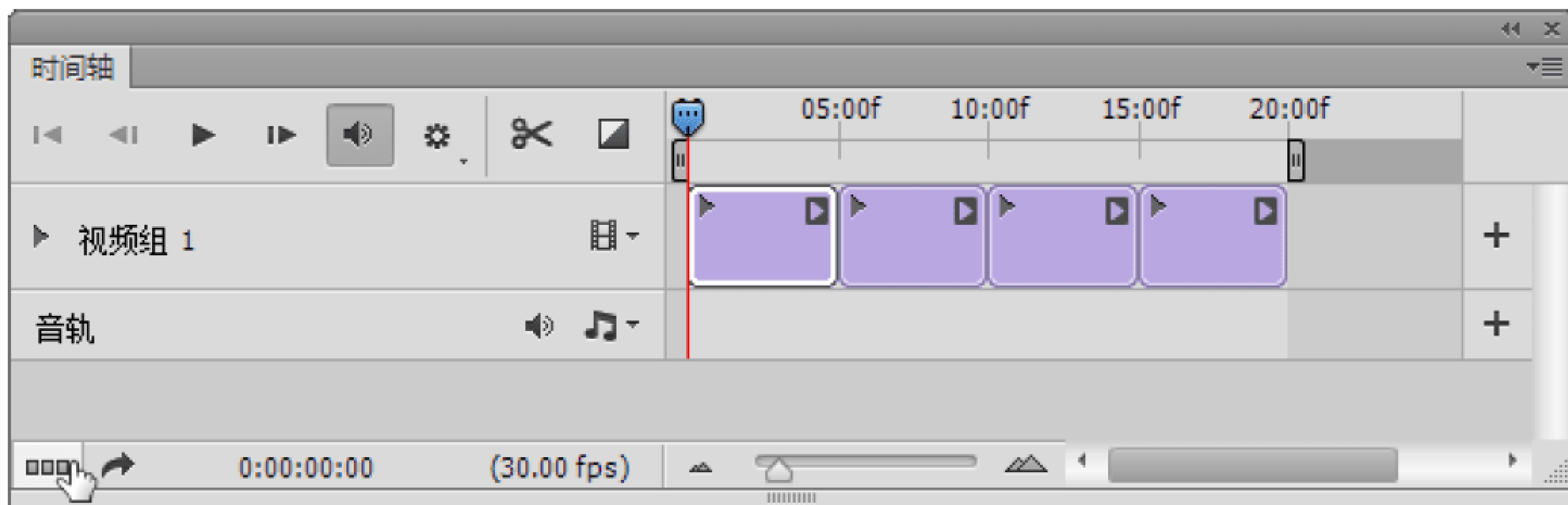
步骤 01 选择“窗口”|“时间轴”命令，弹出“时间轴”面板，单击“创建视频时间轴”按钮。



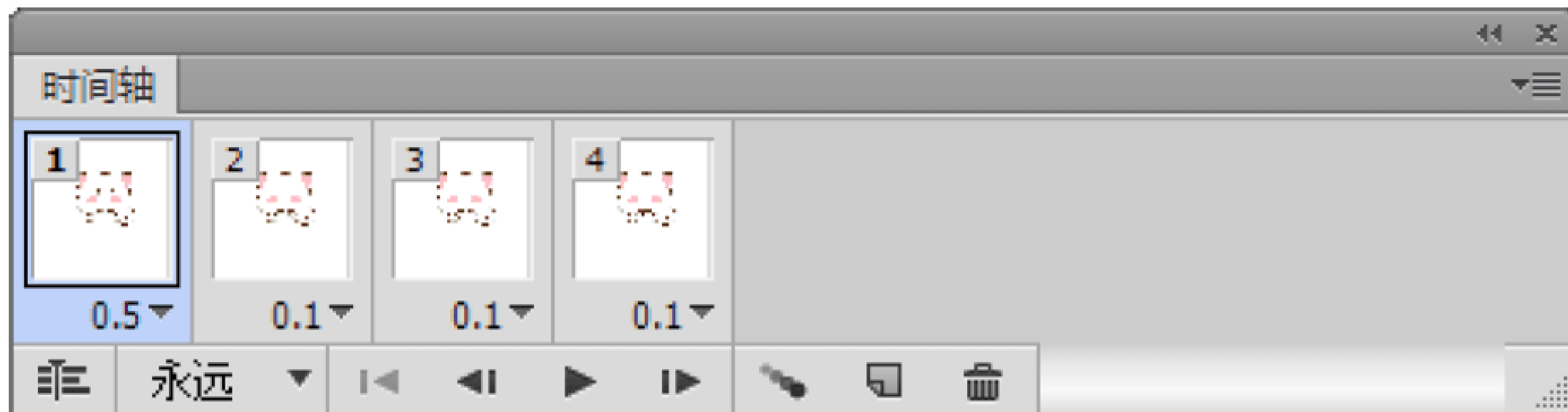
步骤 02 执行上述操作后，即可切换至“动画（时间轴）”面板，可以看见其中显示的 4 组视频组轨道。



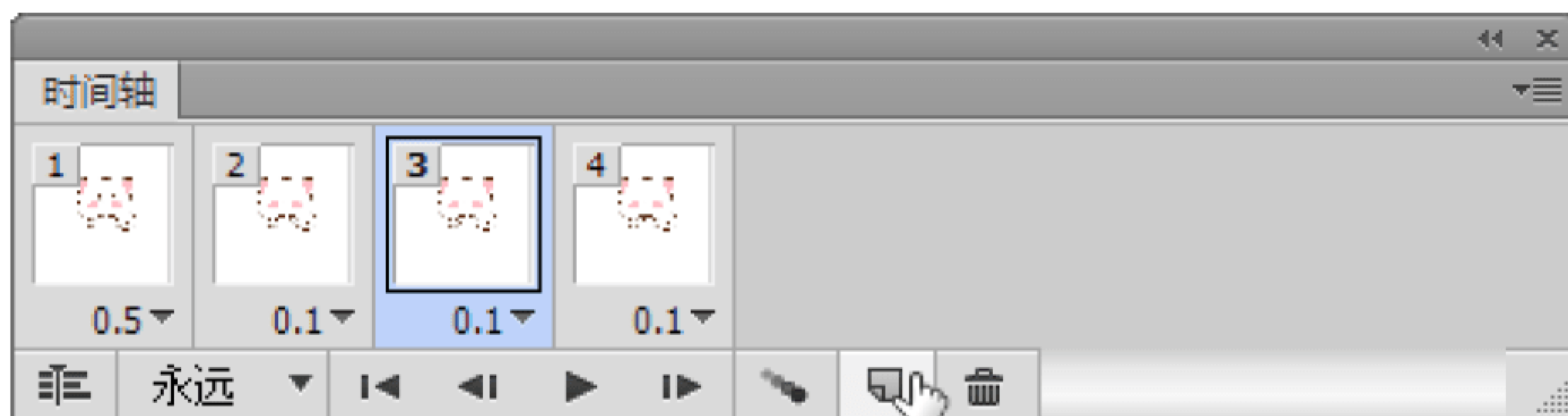
步骤 03 将所有的图层都拖曳至视频 1 轨道上，形成 4 个帧，单击“转换为帧动画”按钮。



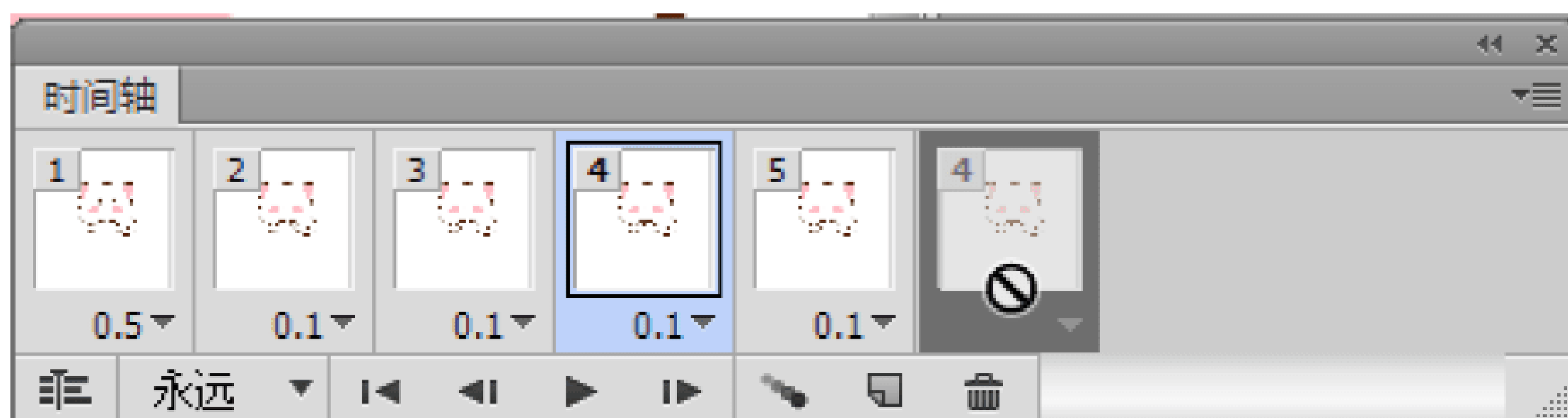
步骤 04 切换至“动画（帧）”面板，设置第 1 个帧的延迟时间为 0.5 秒，另外第 3 个帧的延迟时间为 0.1 秒，并设置“循环”为“永远”。



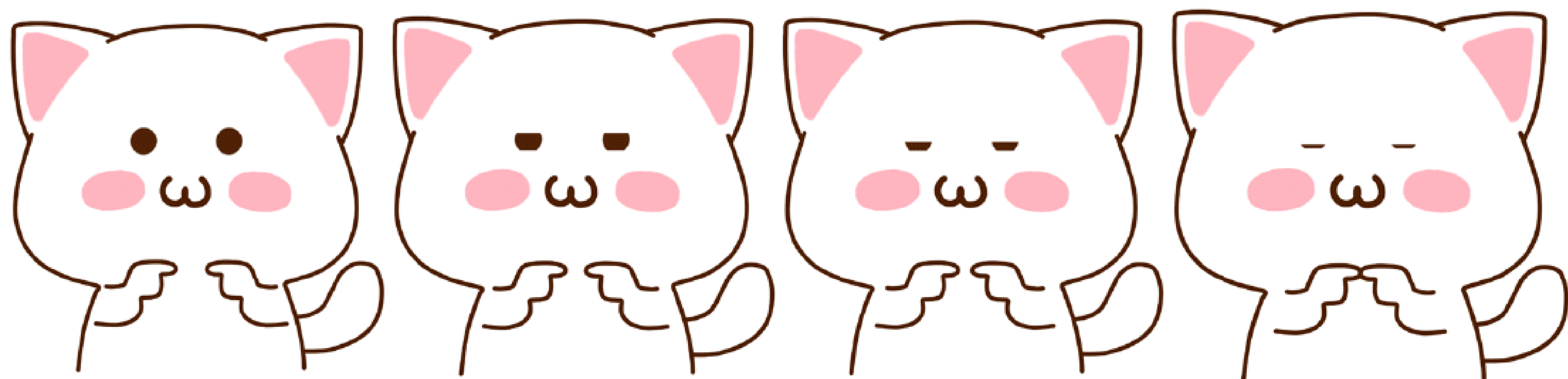
步骤 05 选择第 3 个帧，单击面板下方的“复制所选帧”按钮。



步骤 06 执行上述操作后，即可复制第 3 个帧，复制后的帧为第 4 帧。选择此帧，按住鼠标左键并拖曳至第 5 帧右侧，即可调换第 4 帧与第 5 帧的顺序。



步骤 07 完成“时间轴”面板设置之后，单击“播放动画”按钮，按 Ctrl+S 快捷键将动画保存为 PSD 格式，再按 Ctrl+Shift+Alt+S 快捷键，将动画存储为 GIF 格式。



动态效果

16.5 绘制比心表情包动画

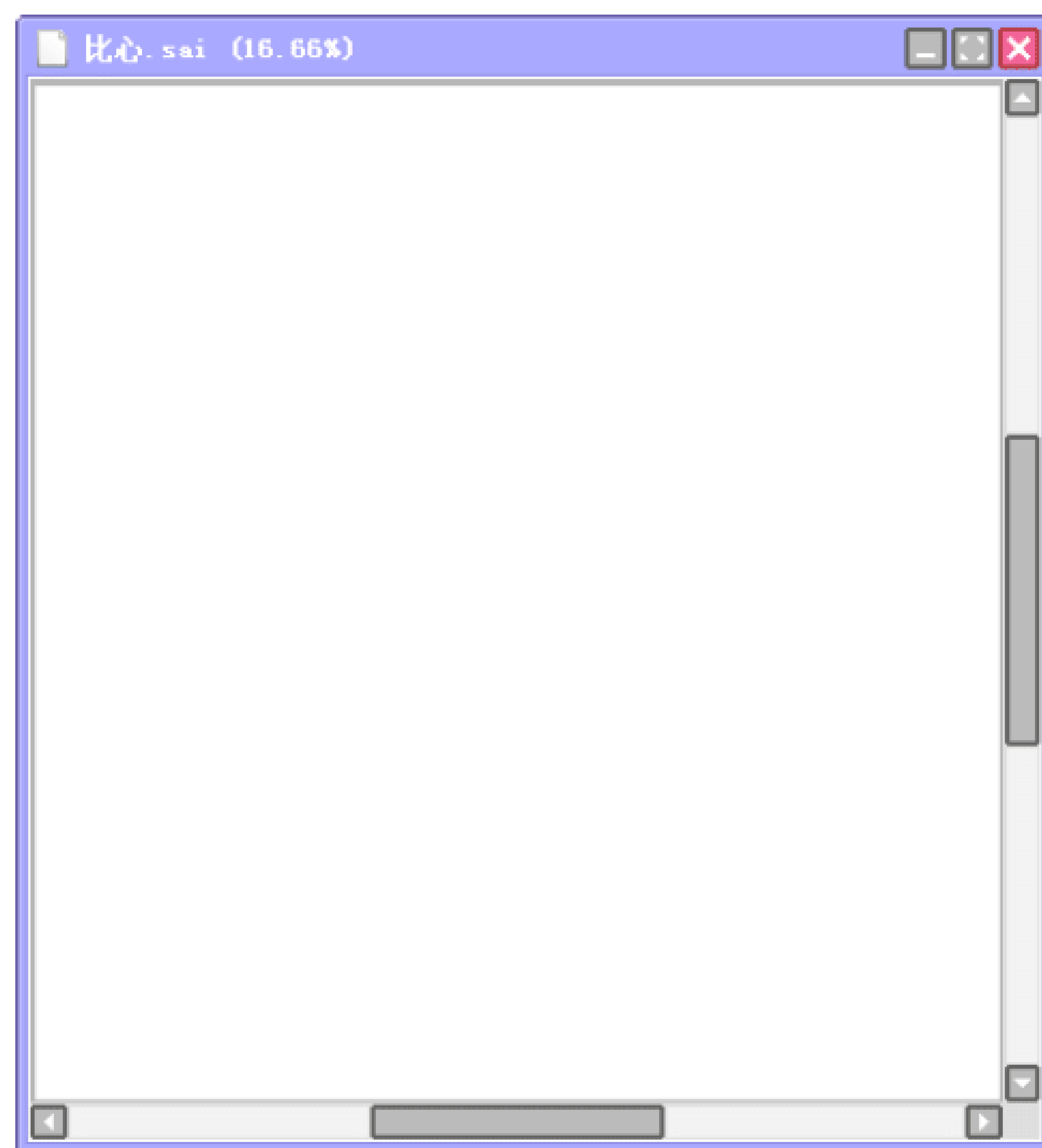
上面介绍的表情包动画，都是以白色的身体为主，这样可以使画面变得很容易修改。实际上，也可以给表情包的身体添加颜色，使表情包更加美观。下面介绍比心表情包动画的制作。

16.5.1 实战——绘前设置

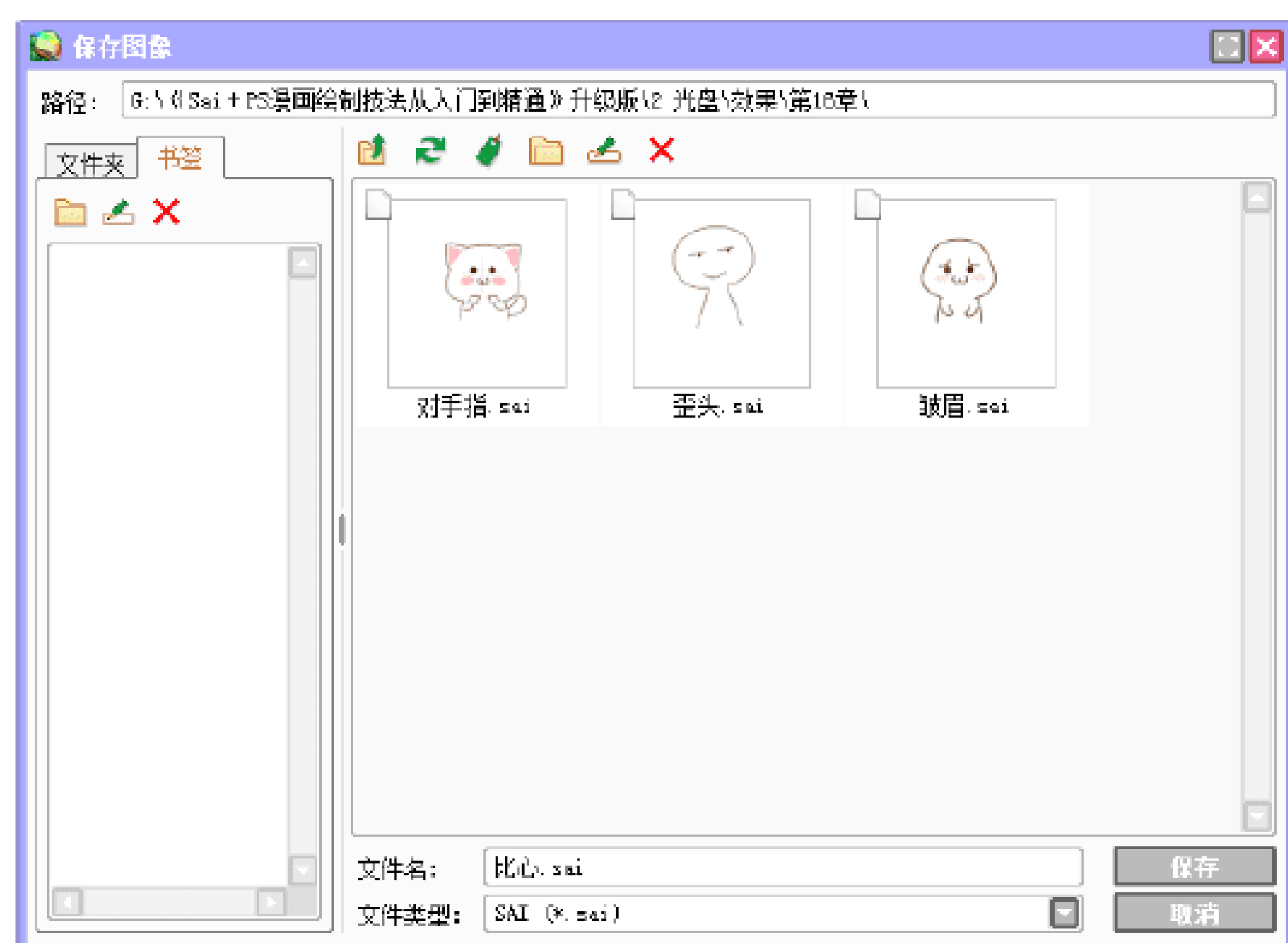
步骤 01 打开 SAI 软件，选择“文件”|“新建文件”命令，在弹出的对话框中设置相应参数。



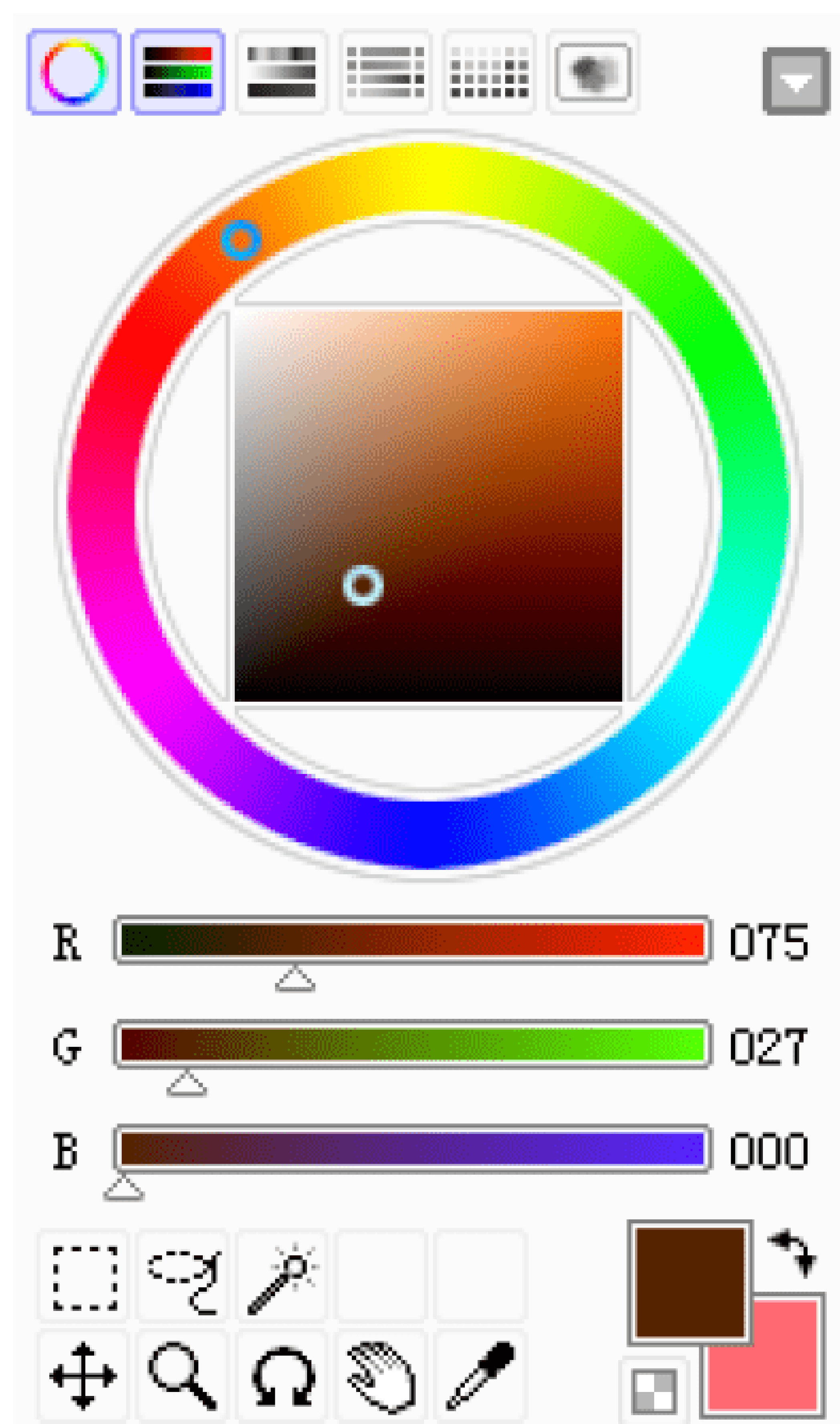
步骤 02 单击“确定”按钮，即可新建画布。



步骤 03 选择“文件”|“另存为”命令，弹出“保存图像”对话框，选择好文件的保存位置后，单击“确定”按钮。

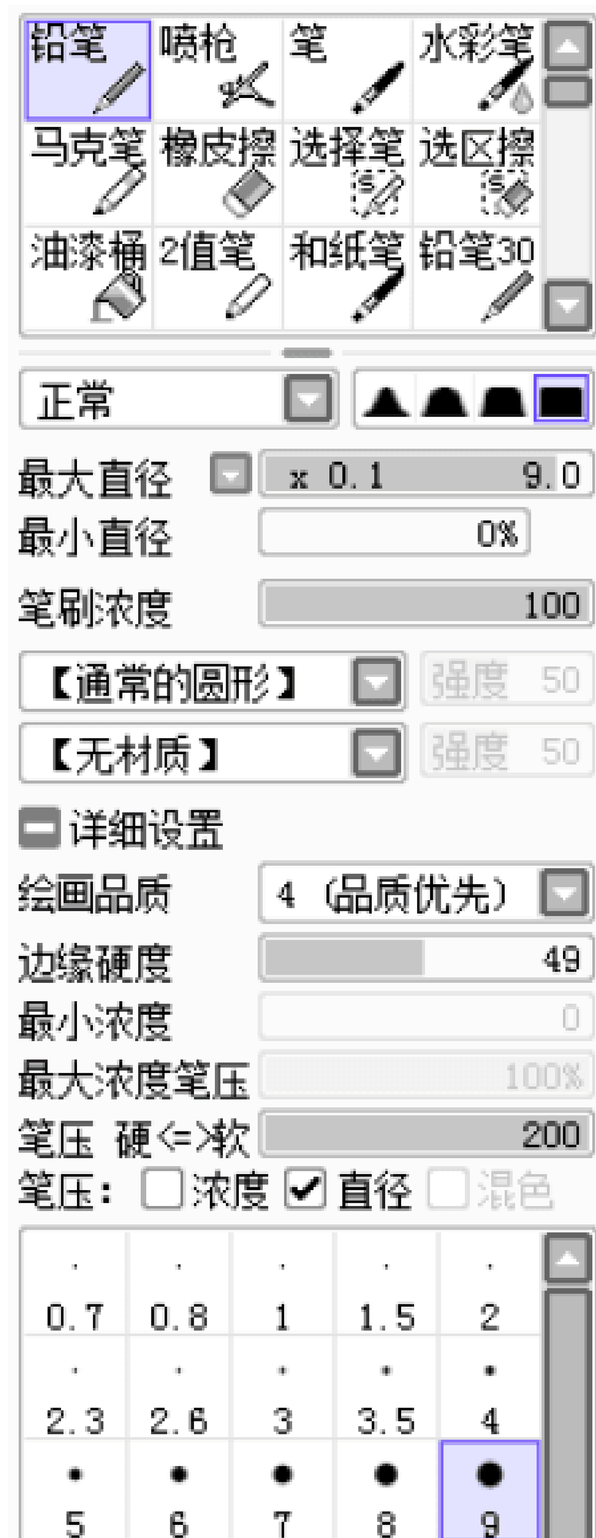


步骤 04 设置前景色为咖啡色，准备开始绘制。

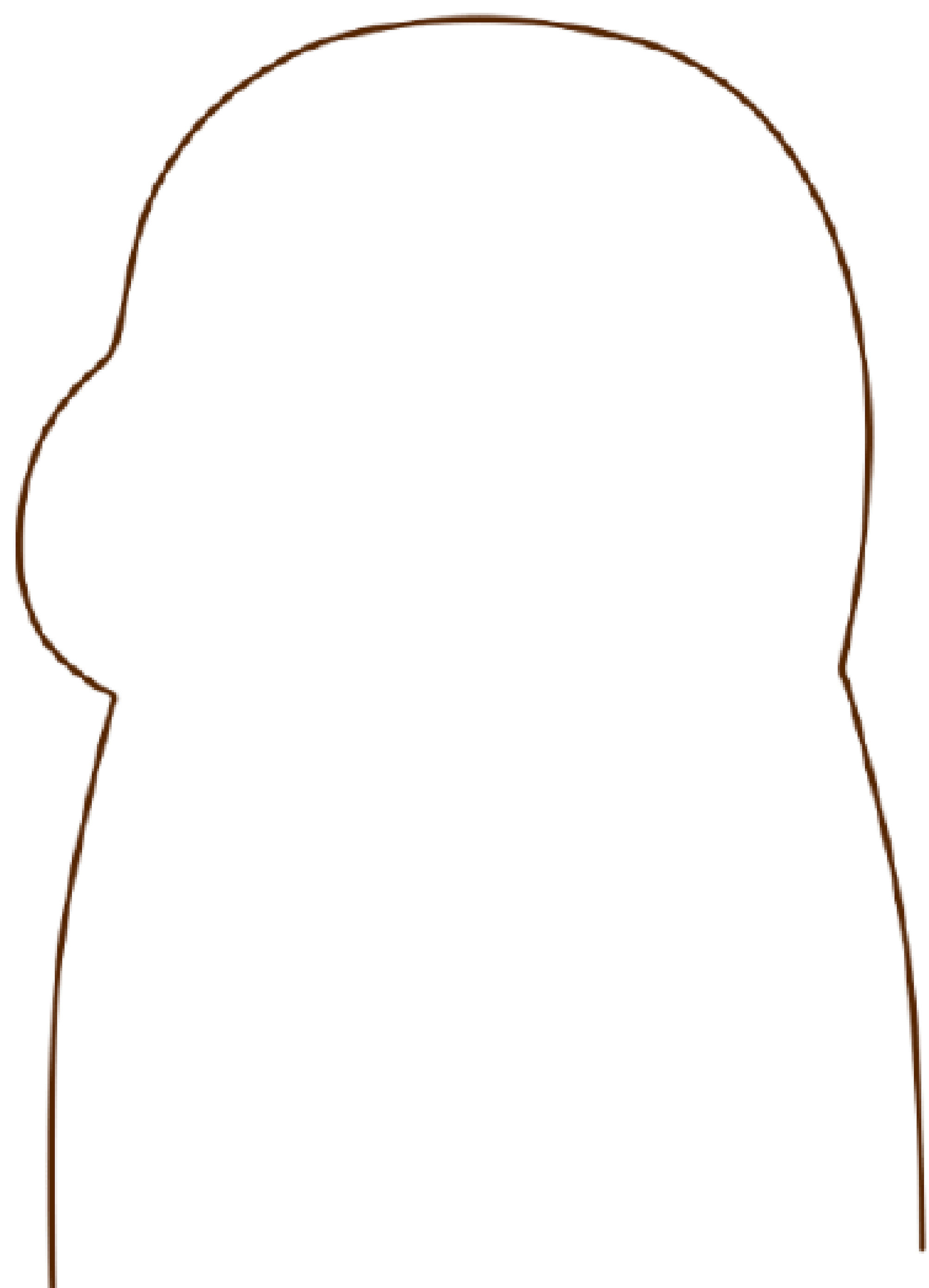


16.5.2 实战——绘制草图

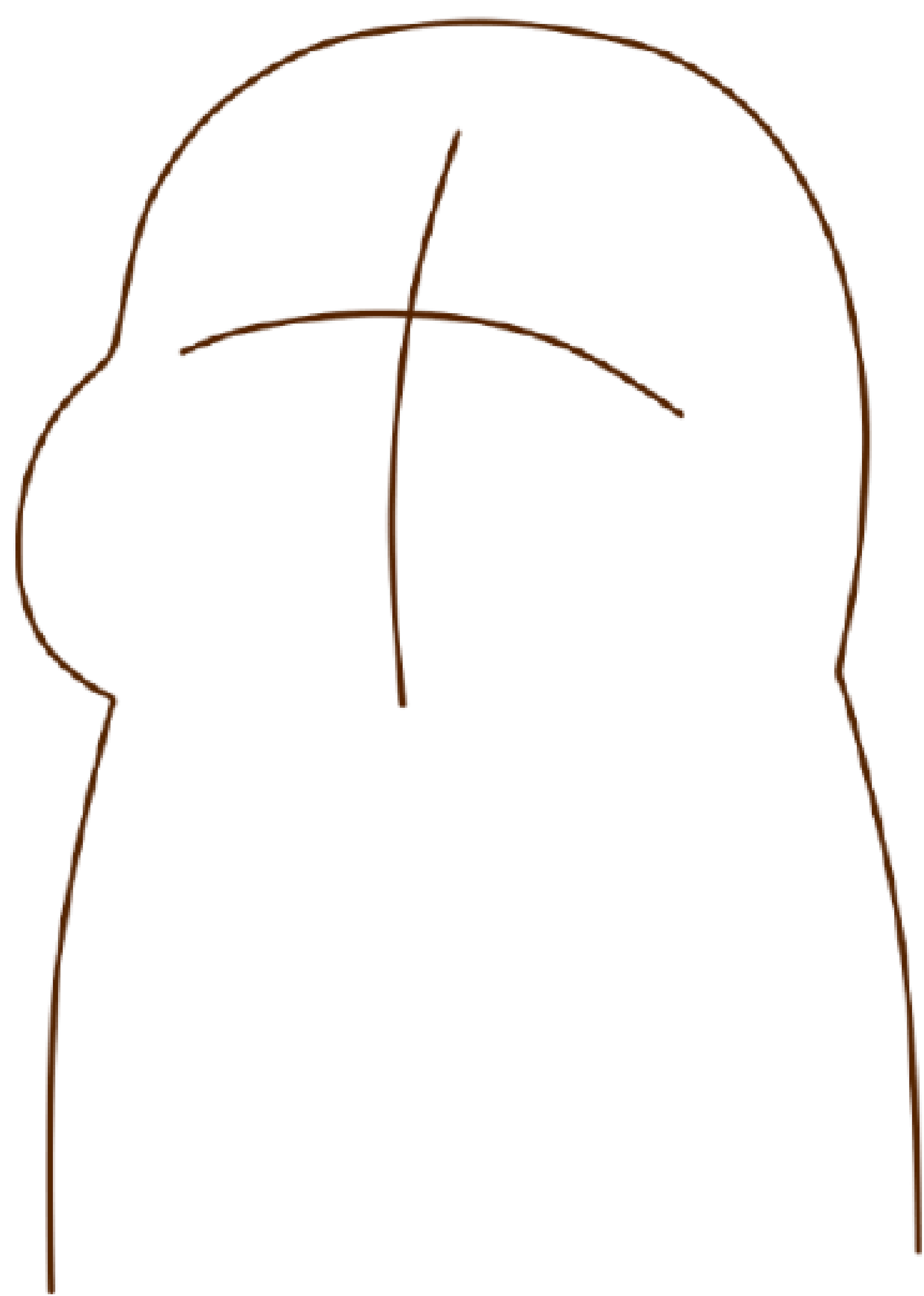
步骤 01 在工具面板中选择铅笔工具，并设置笔刷大小为 9 点。



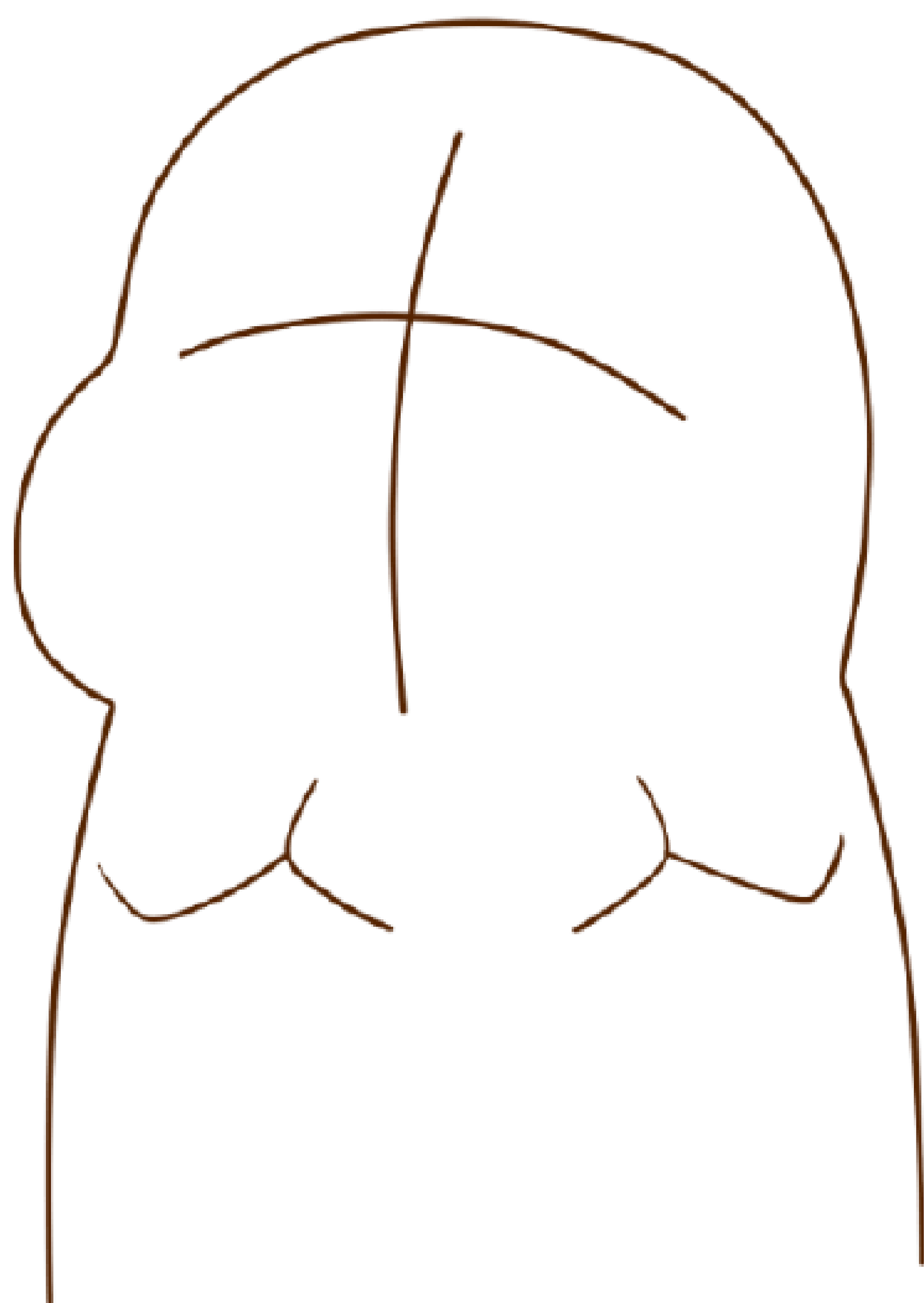
步骤 02 先绘制出表情包的身体轮廓，表情包的身体倾向左侧，脸颊可以夸张突出一些。



步骤 03 用十字线标出表情包的五官位置，这是一个侧面略微仰起的头部。



步骤 04 绘制出表情包手的动态线，因为表情包中手的动作比较重要，所以可以稍微细致一点儿。

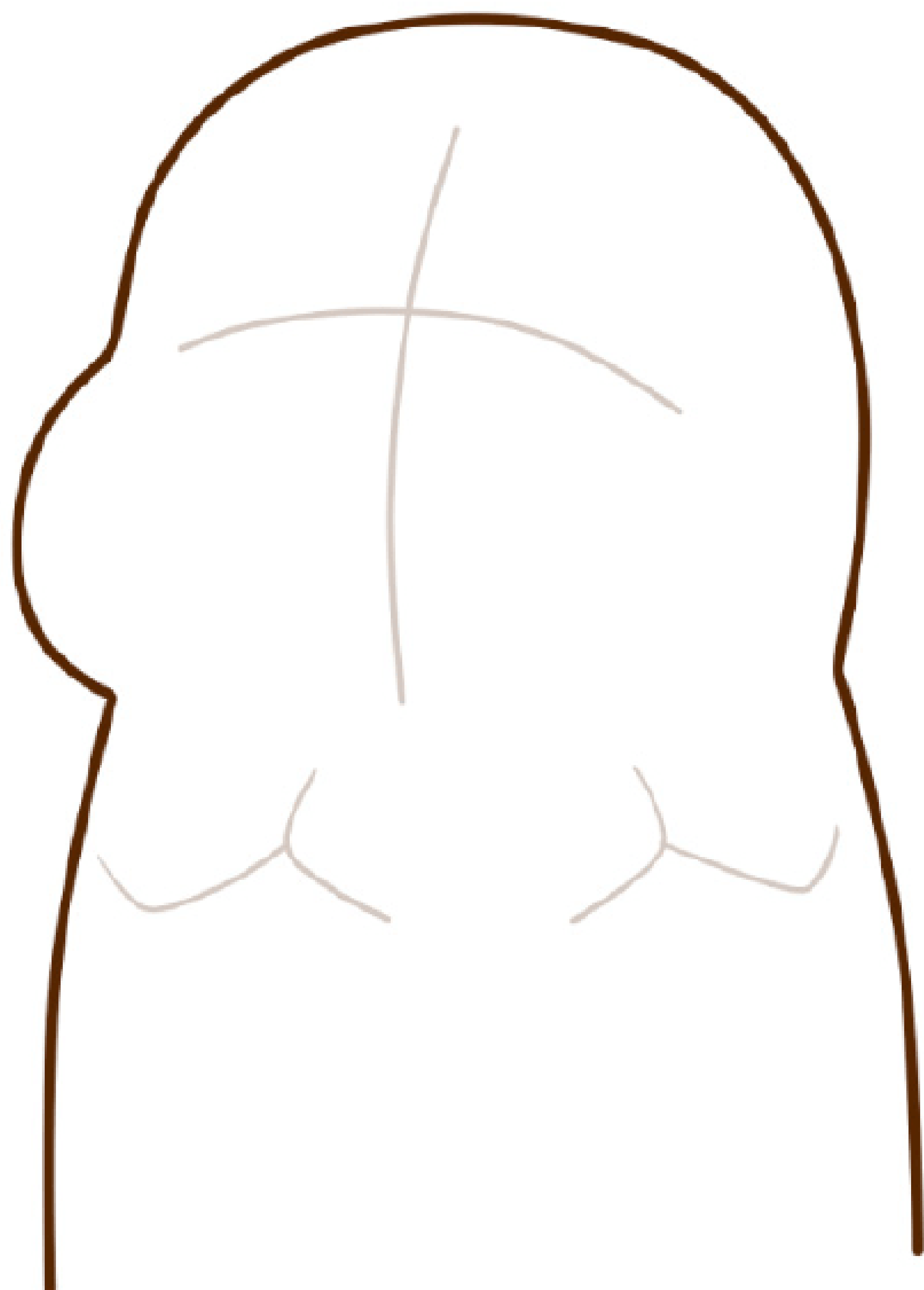


16.5.3 实战——整理画面

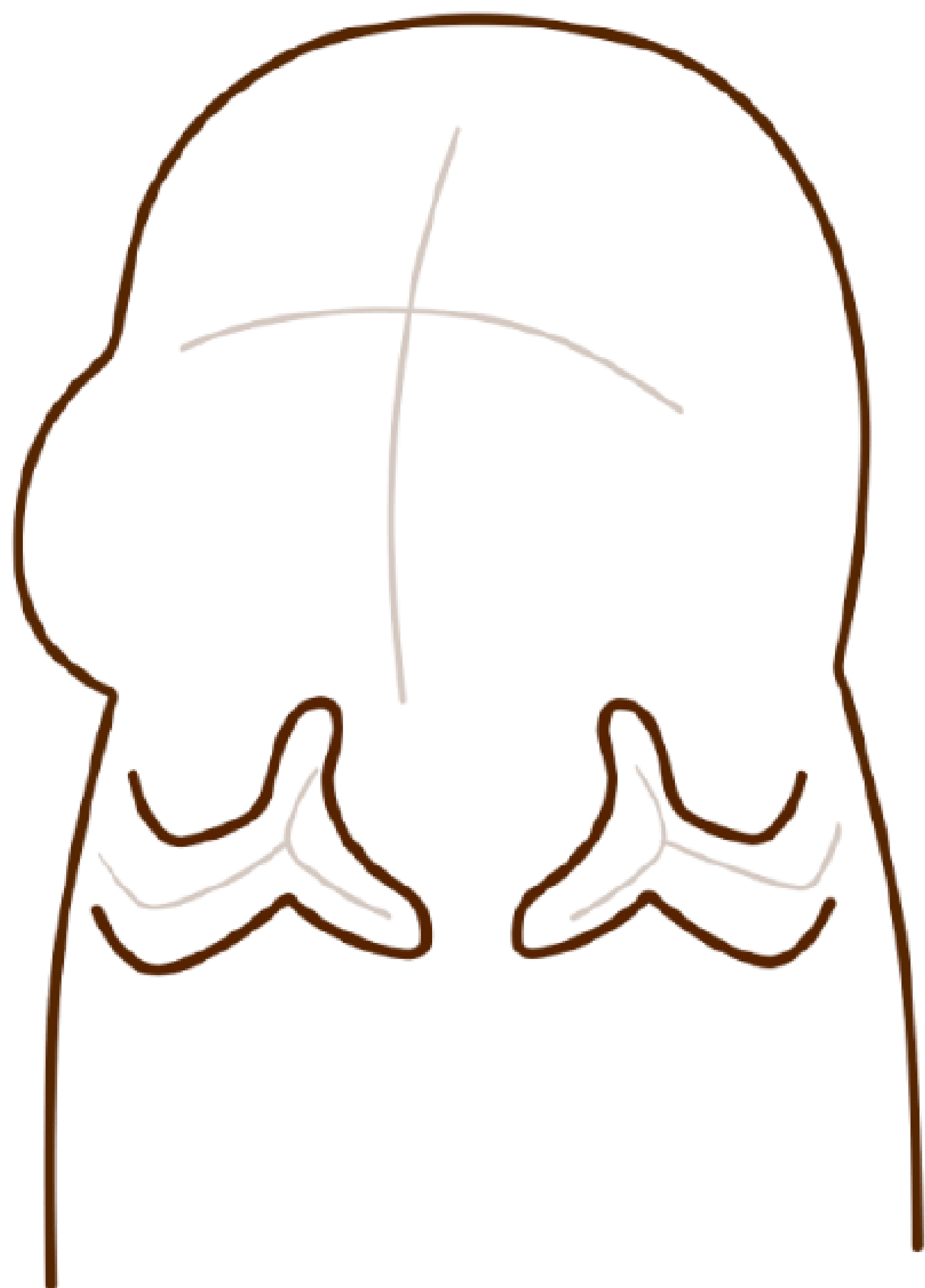
步骤 01 修改绘制了草稿的图层名称，适当降低其不透明度，并新建一个钢笔图层。



步骤 02 用 16 点粗细的钢笔工具绘制出表情包的外形轮廓。



步骤 03 新建钢笔图层，并重命名为“手”，在此钢笔图层上绘制出表情包的两只手。



步骤 04 在绘制了身体的钢笔图层上，继续绘制出表情包脸上的表情与红晕，一只眼睛睁开，一只眼睛闭上。



步骤 05 新建钢笔图层，绘制出红色爱心的轮廓。新建色彩图层，用比爱心轮廓线浅一些的颜色填充爱心。合并两个图层。



步骤 06 新建色彩图层，为表情包的身体填充一种合适的颜色，笔者此处选择的颜色 RGB 参数值分别为 187，226，240。



16.5.4 实战——制作比心图层

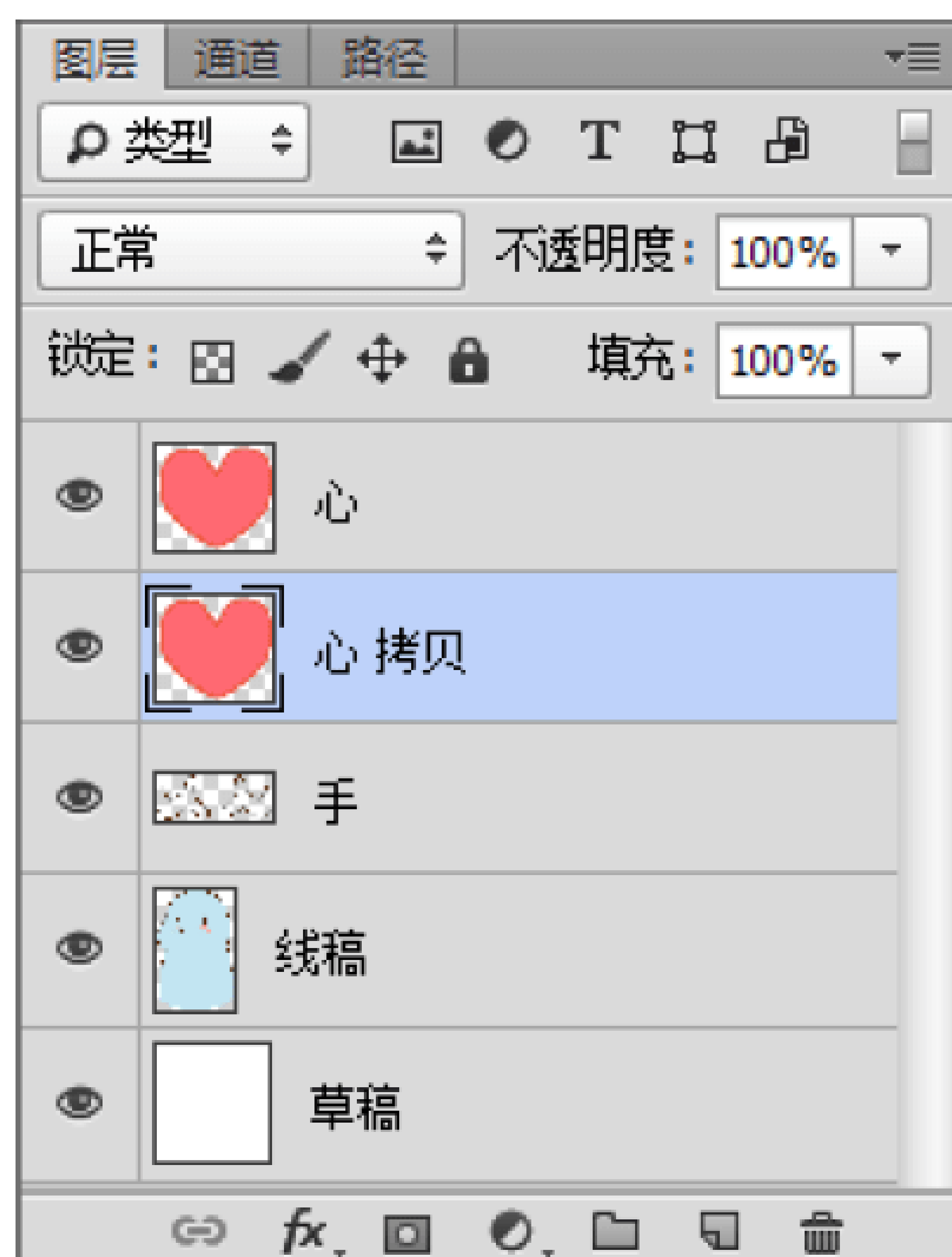
步骤 01 保存图像后，再另存一份 PSD 格式的文件，这样可以方便后续动画的制作。存储文件后，在 Photoshop 中打开文件。



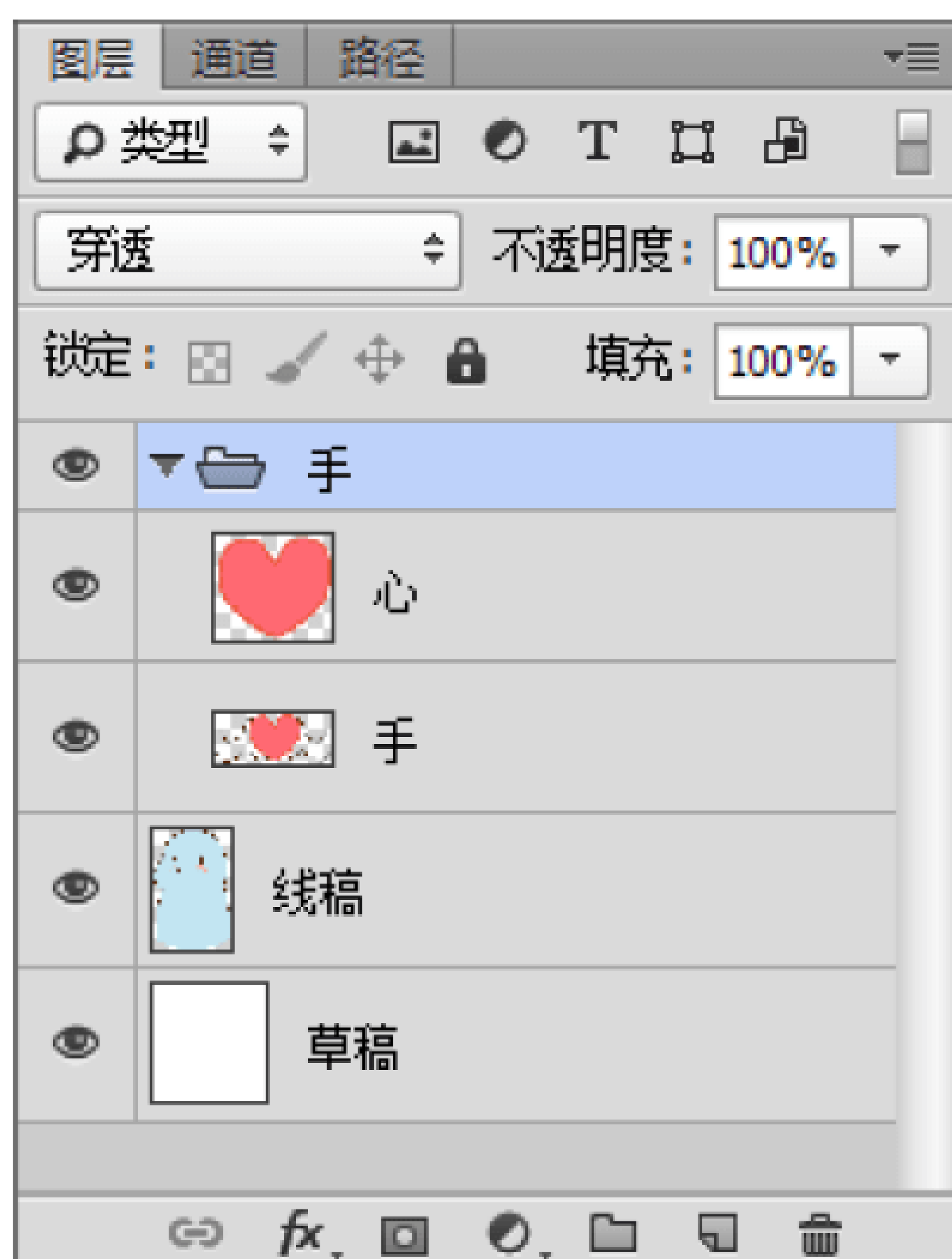
步骤 02 设置前景色为白色（RGB 参数值均为 255），在“图层”面板中选择“草稿”图层，按 Alt+Delete 快捷键为“草稿”图层填充白色。



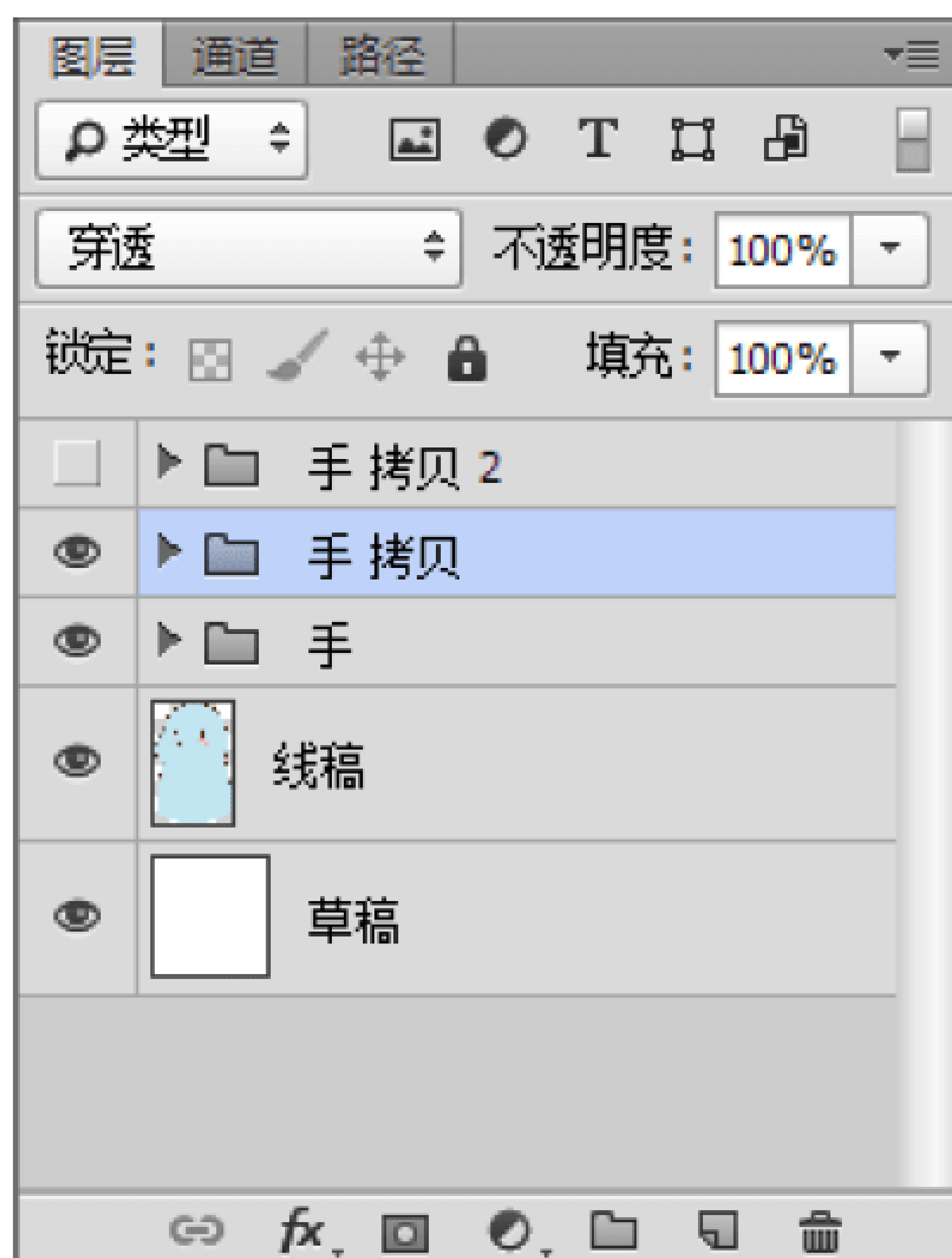
步骤 03 选择“心”图层，按 Ctrl+J 快捷键进行复制得到“心 拷贝”图层，并将其拖曳至“心”图层下方。



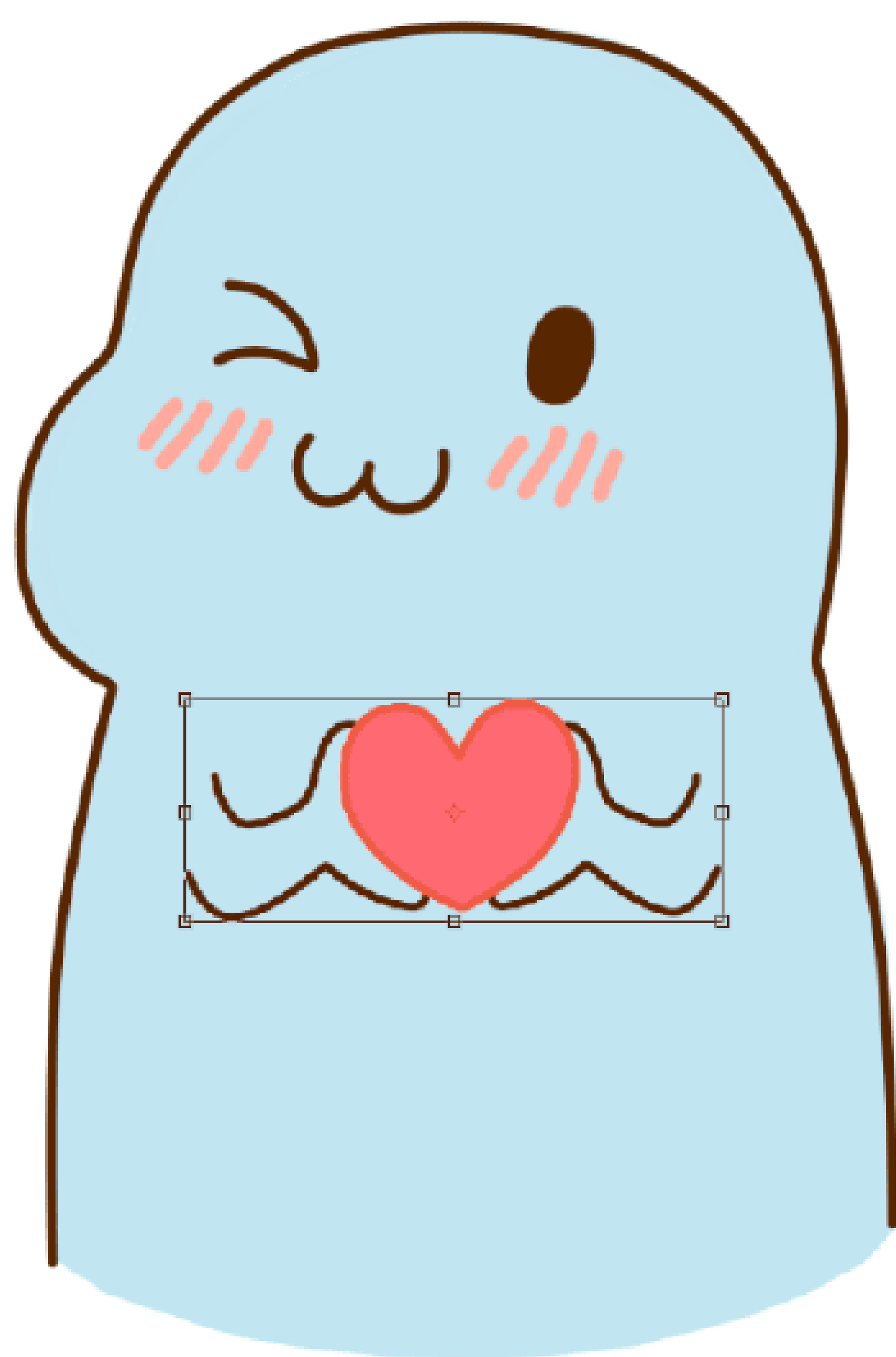
步骤 04 按 Ctrl+E 快捷键合并“心 拷贝”图层与“手”图层，新建“手”图层组，并将相应的图层拖曳至其中。



步骤 05 按 Ctrl+J 快捷键复制“手”图层组两次，隐藏“手 拷贝 2”图层组，选择“手 拷贝”图层组。



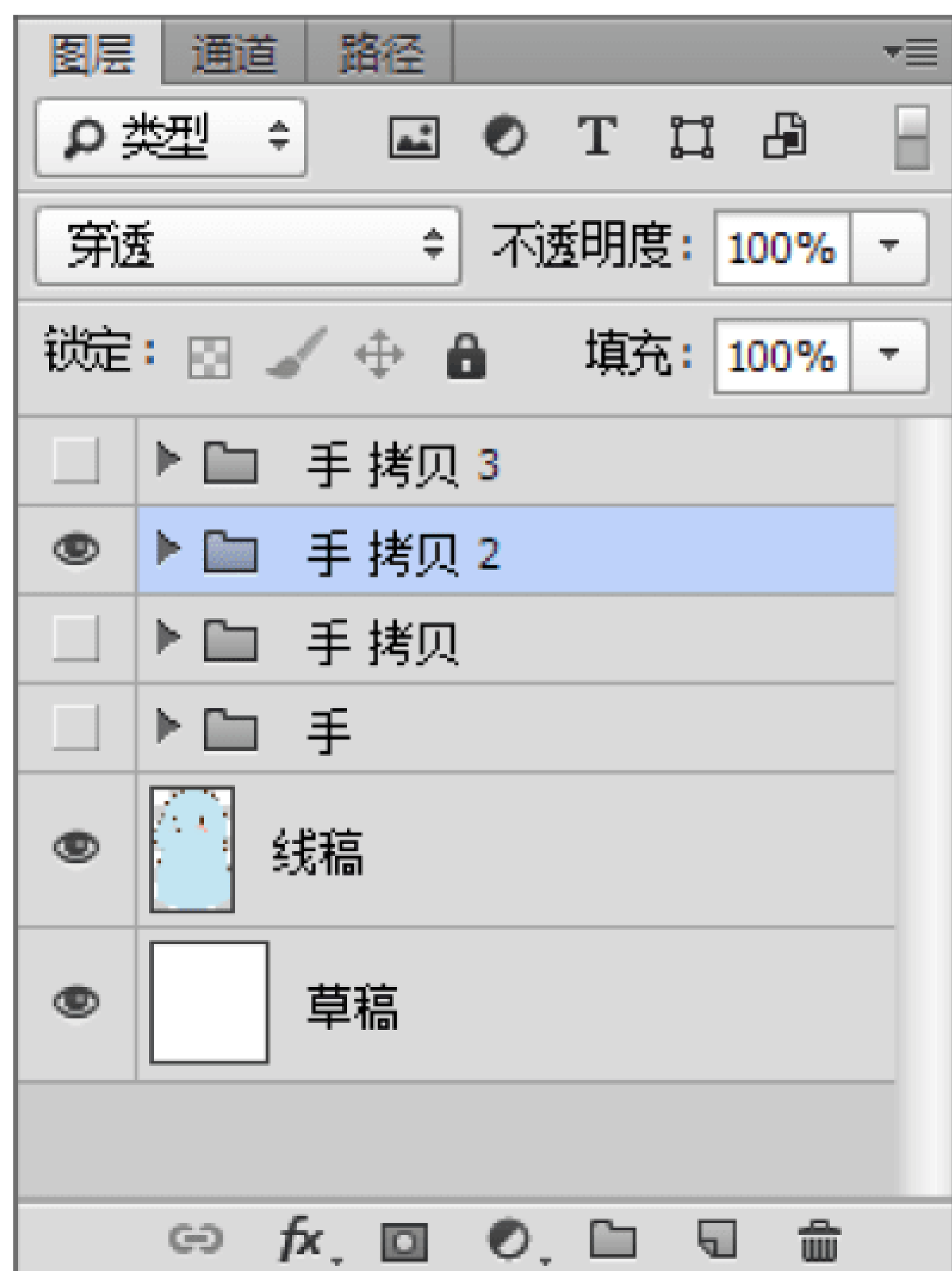
步骤 06 按 Ctrl+T 快捷键调出变换控制框，适当调整图像的大小。



步骤 07 按 Enter 键确认变换，适当调整“手 拷贝”图层组中“心”图层的图像位置。



步骤 08 按 Ctrl+J 快捷键复制“手 拷贝 2”图层组，隐藏“手”“手 拷贝”与“手 拷贝 3”图层组，显示“手 拷贝 2”图层组。



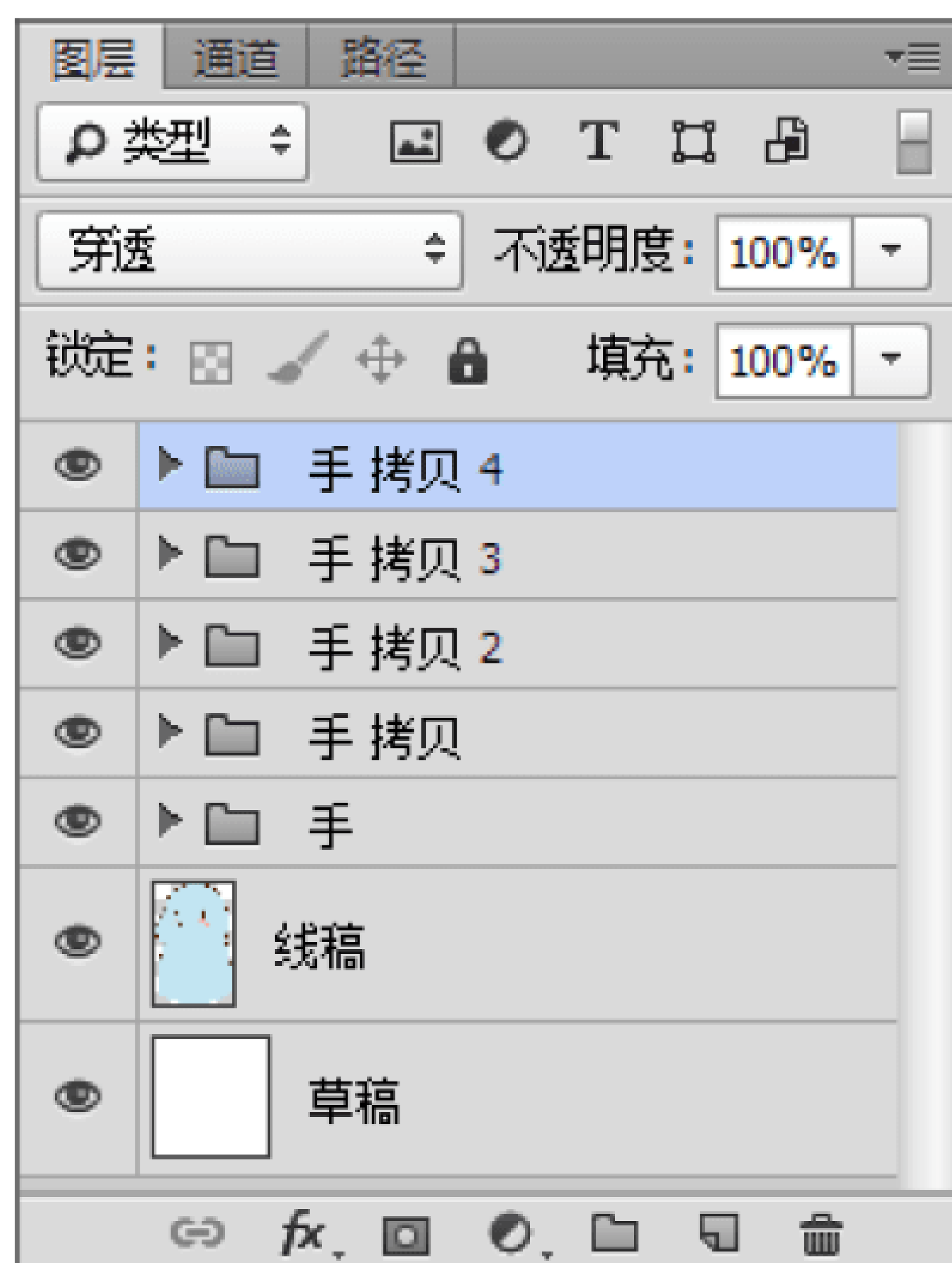
步骤 09 按 Ctrl+T 快捷键调出变换控制框，适当调整图像的大小，并移动“心”图层的图像位置。



步骤 10 显示“手 拷贝”图层组，根据需要再适当调整“手 拷贝 2”图层组中的图像。



步骤 11　重复步骤 8 ～ 10，复制出“手 拷贝 4”图层组。先调整“手 拷贝 3”图层组的图像大小与位置，再调整“手 拷贝 4”图层组的图像大小与位置。

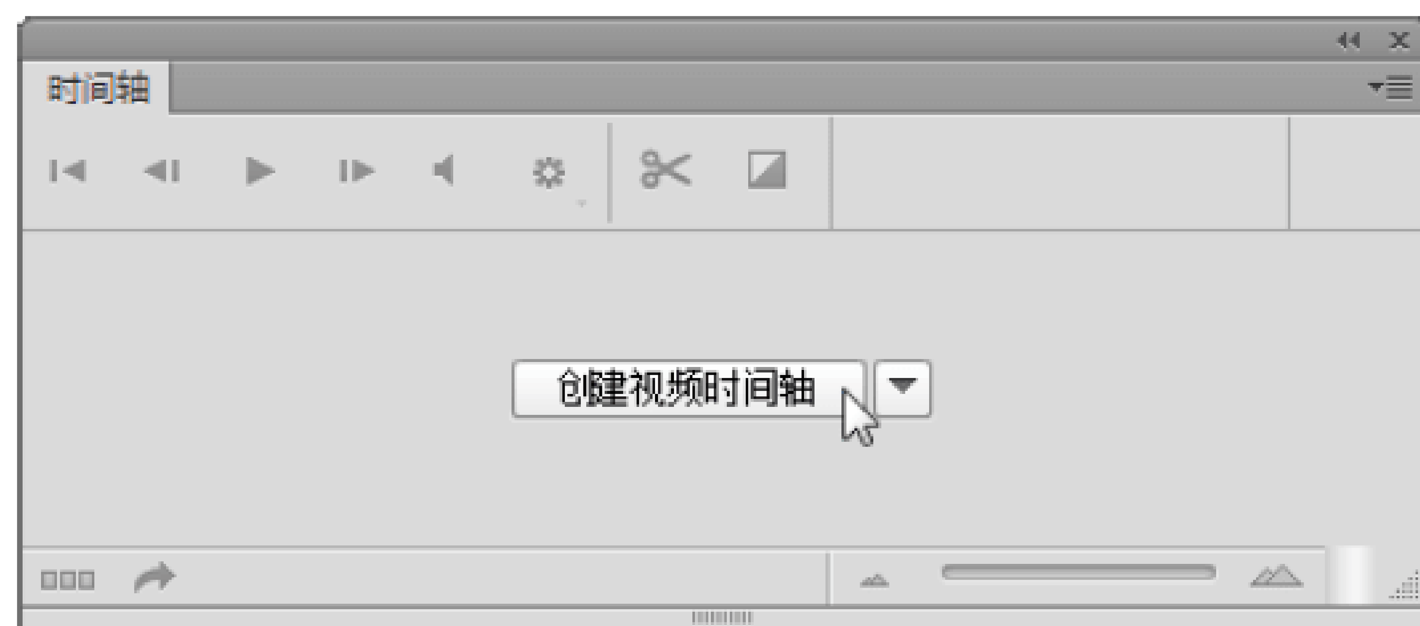


步骤 12　显示所有的图层组，再观察画面中的图像是否有连贯的感觉，根据需要再次调整图像位置。

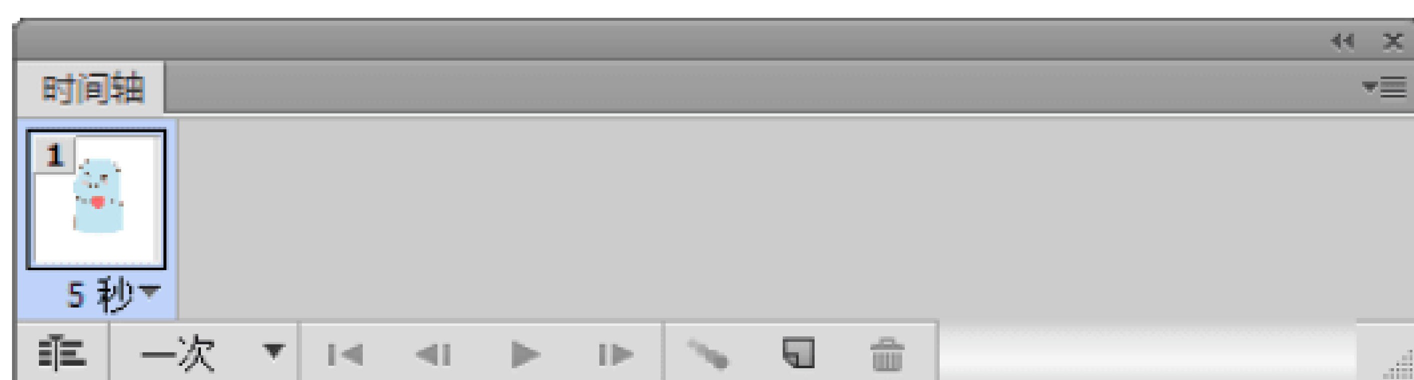


16.5.5　实战——制作对手指动画

步骤 01　选择“窗口”|“时间轴”命令，弹出“时间轴”面板，单击“创建视频时间轴”按钮。

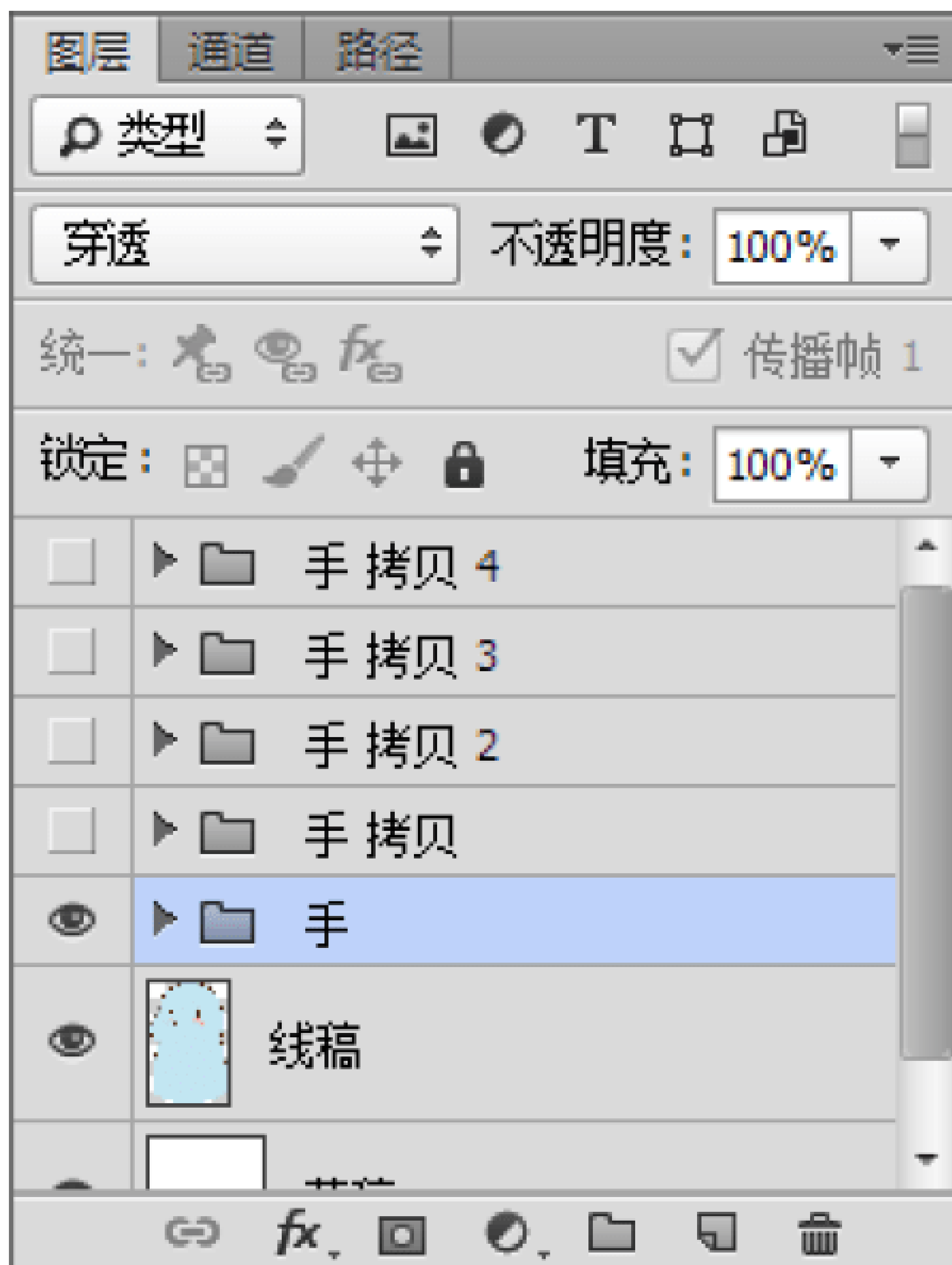


步骤 02　执行上述操作后，即可切换至“动画（时间轴）”面板，单击面板左下方的“转换为帧动画”按钮，切换至“动画（帧）”面板。

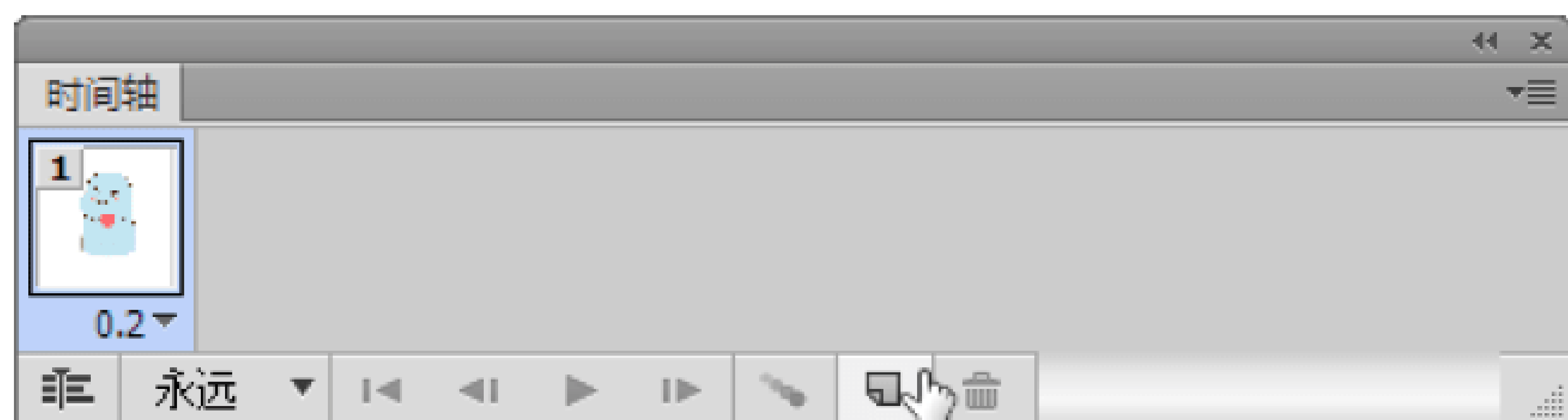


“动画（帧）”面板

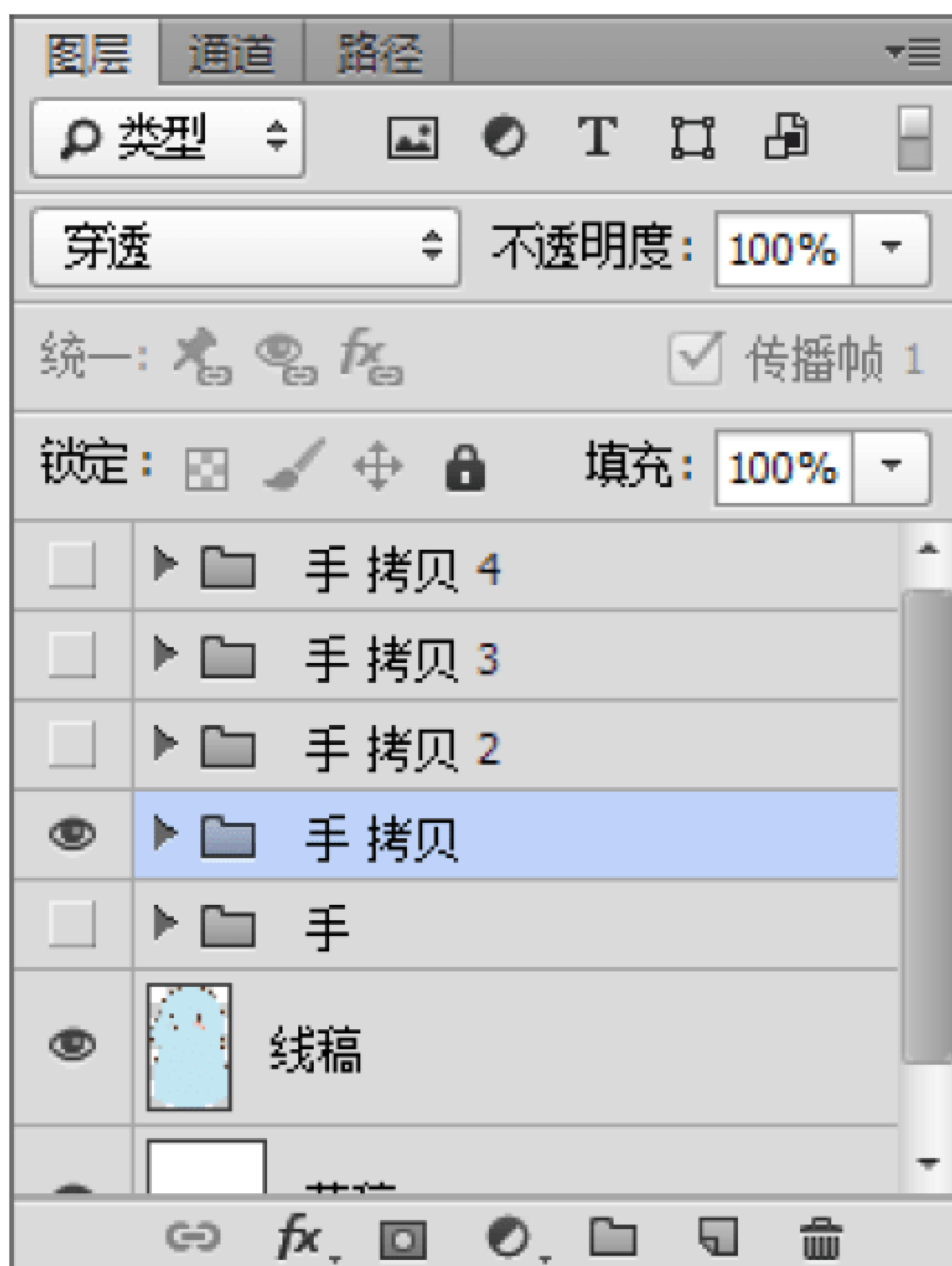
步骤 03 在“图层”面板中，显示“手”图层组，并隐藏其他的图层组。



步骤 04 设置第1个帧的“延迟时间”为0.2秒，“循环选项”为“永远”。单击面板下方的“复制所选帧”按钮，执行上述操作后，即可复制出第2个帧。



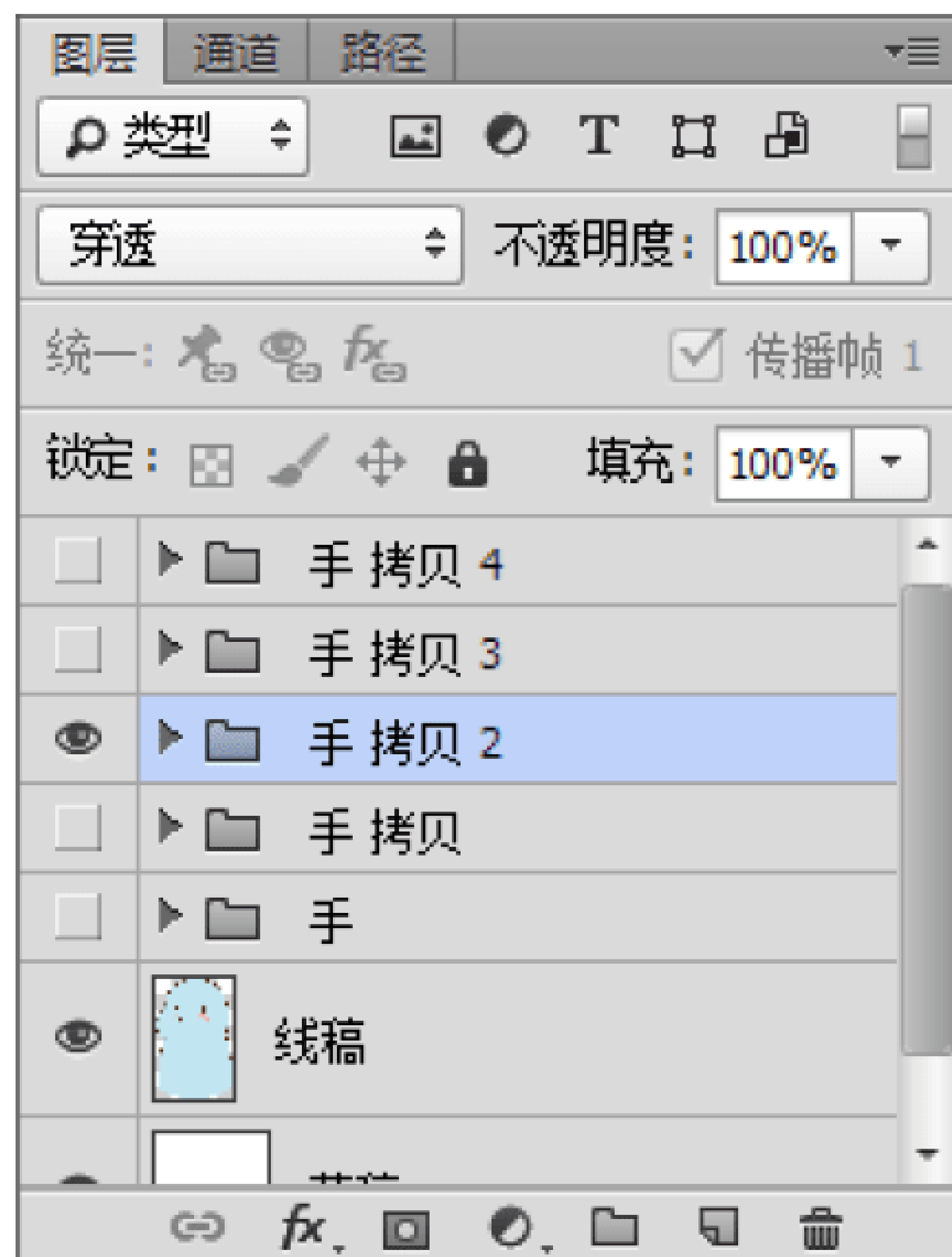
步骤 05 在图层面板中，显示“手 拷贝”图层组，隐藏“手”图层组。



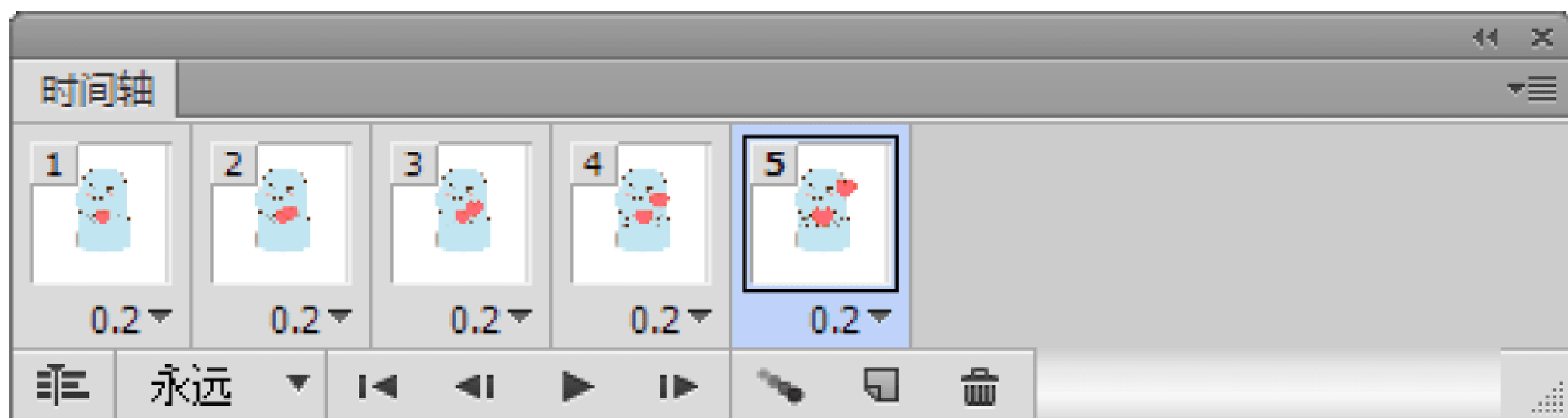
步骤 06 单击“动画（帧）”面板，单击面板下方的“复制所选帧”按钮，即可复制出第3个帧。



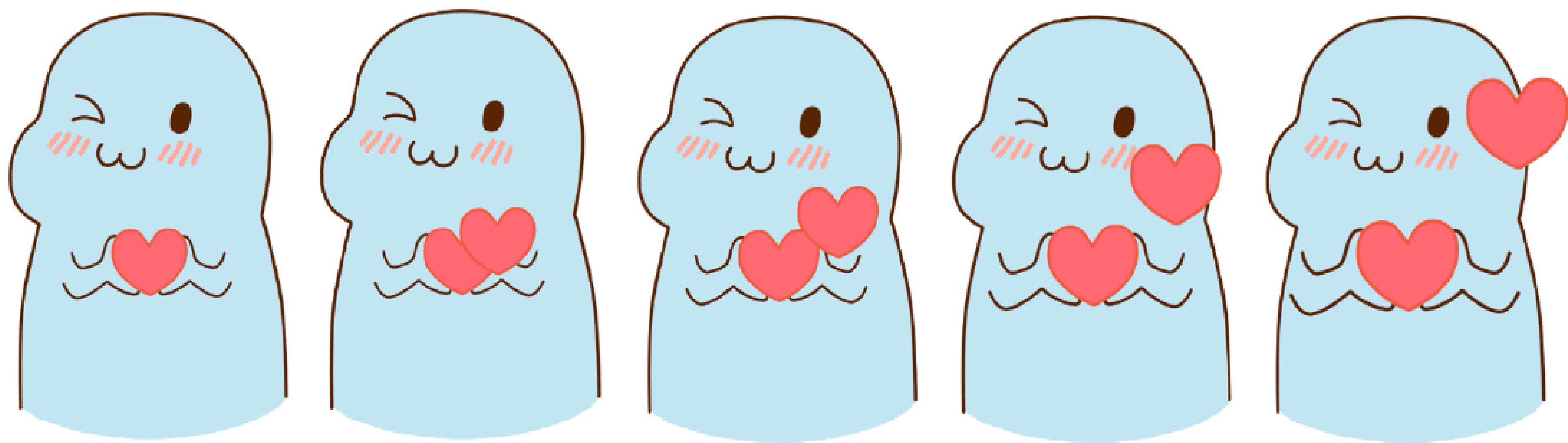
步骤 07　在图层面板中，显示“手 拷贝 2”图层组，隐藏“手 拷贝”图层组。



步骤 08　重复步骤 6 ～ 7 共 2 次，复制出第 4 个帧，显示“手 拷贝 3”图层组，隐藏“手 拷贝 2”图层组；复制出第 5 个帧，显示“手 拷贝 4”图层组，隐藏“手 拷贝 3”图层组，此时“动画（帧）”面板中共有 5 个帧。



步骤 09　完成“时间轴”面板设置之后，单击“播放动画”按钮，按 Ctrl+S 快捷键将动画保存为 PSD 格式，再按 Ctrl+Shift+Alt+S 快捷键，将动画存储为 GIF 格式。



17

第 17 章　强强联合——SAI+Photoshop 绘制漫画

学习提示

本章主要介绍综合使用 Photoshop 和 SAI 软件绘制漫画的方法。两个绘画软件各有各的特点，SAI 绘制线稿比较便利，而 Photoshop 的上色、编辑功能更强。

本章重点

- 绘制草稿
- 深入刻画
- 添加颜色
- 整理画面





17.1 绘制草稿

本节主要介绍怎样利用 Photoshop 和 SAI 软件绘制漫画——优雅公主的草稿图。

17.1.1 SAI 的前期设置

绘制漫画线稿，相对 Photoshop 来说，SAI 更加方便。接下来介绍怎样使用绘画软件 SAI 绘制漫画线稿。

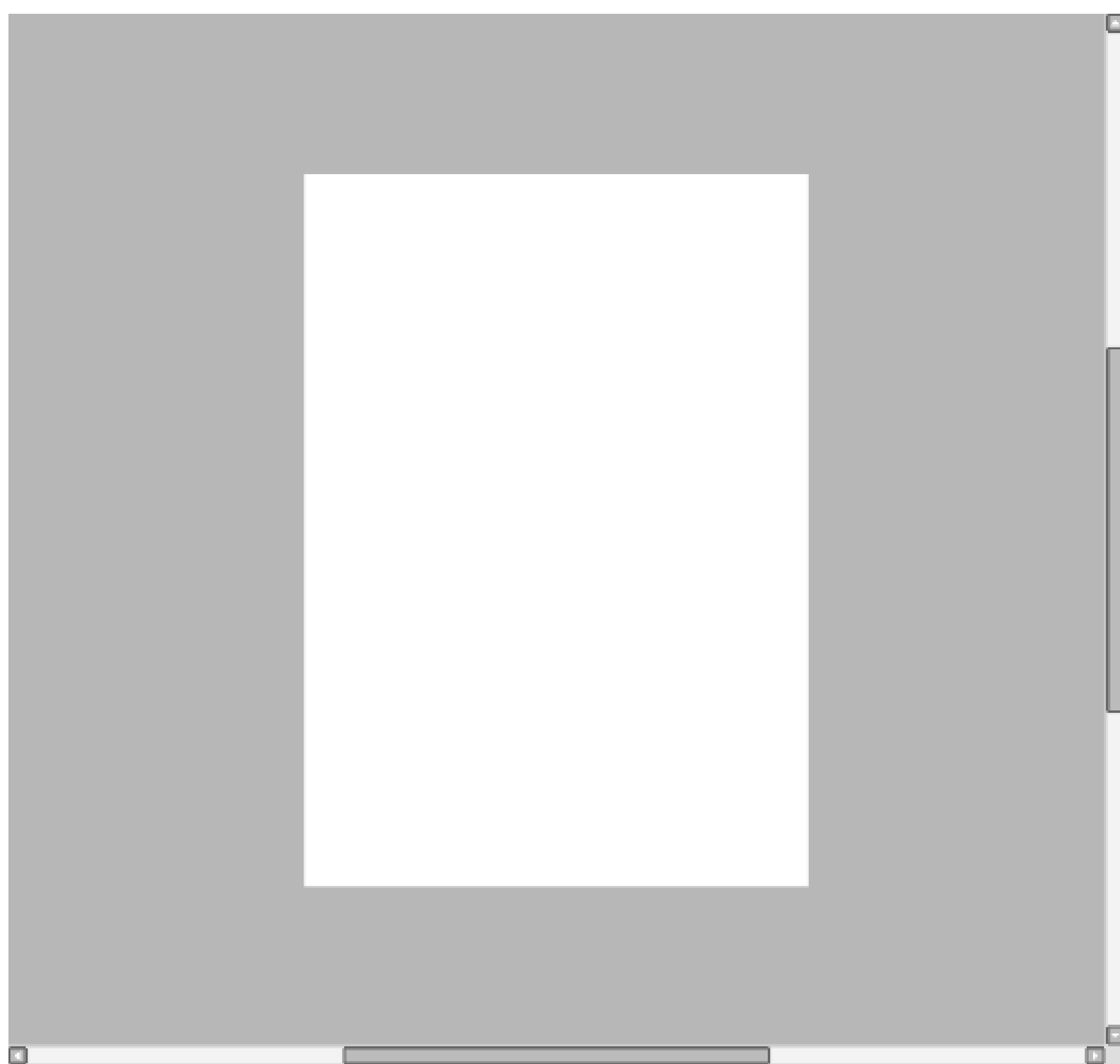
步骤 01 运行 SAI，选择“文件”|“新建文件”命令。



步骤 02 在弹出的“新建图像”对话框中设置相应参数。

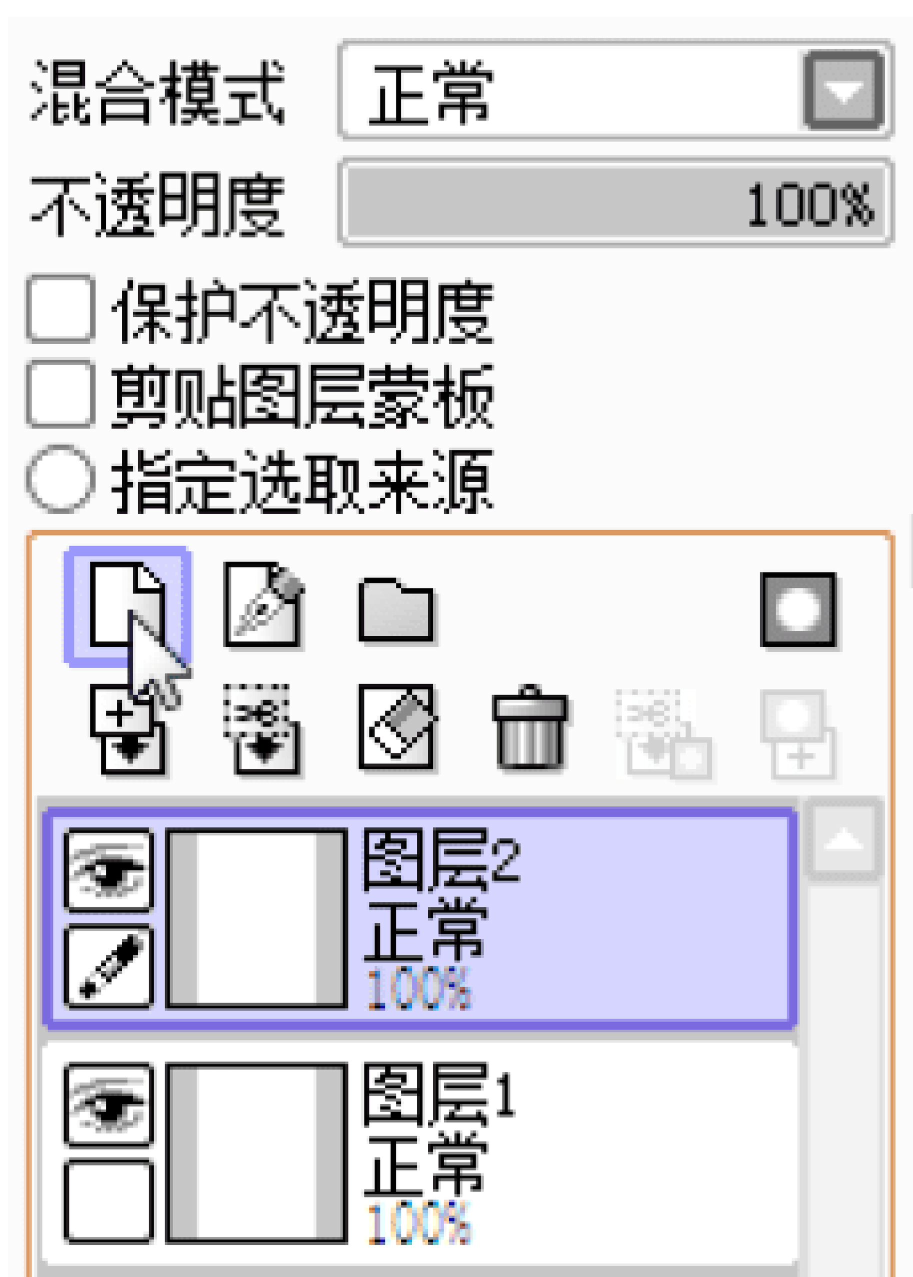


步骤 03 单击“确定”按钮，即可新建画布。

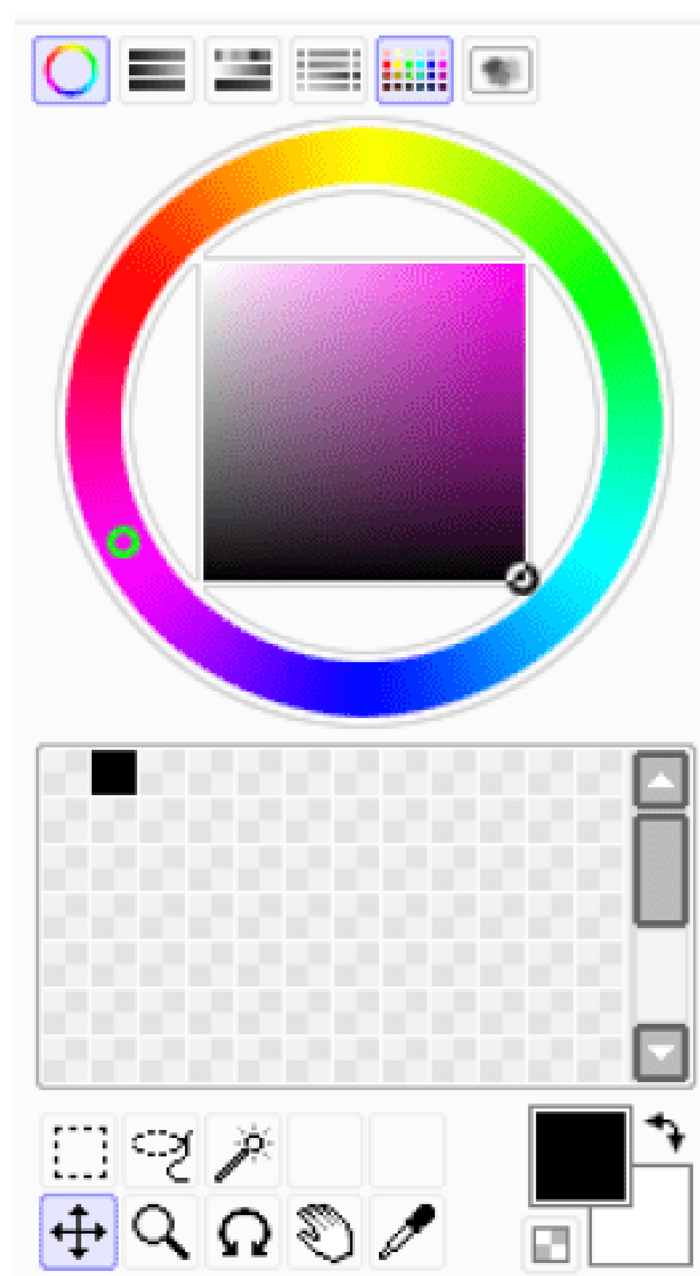


17.1.2 动作姿态设定

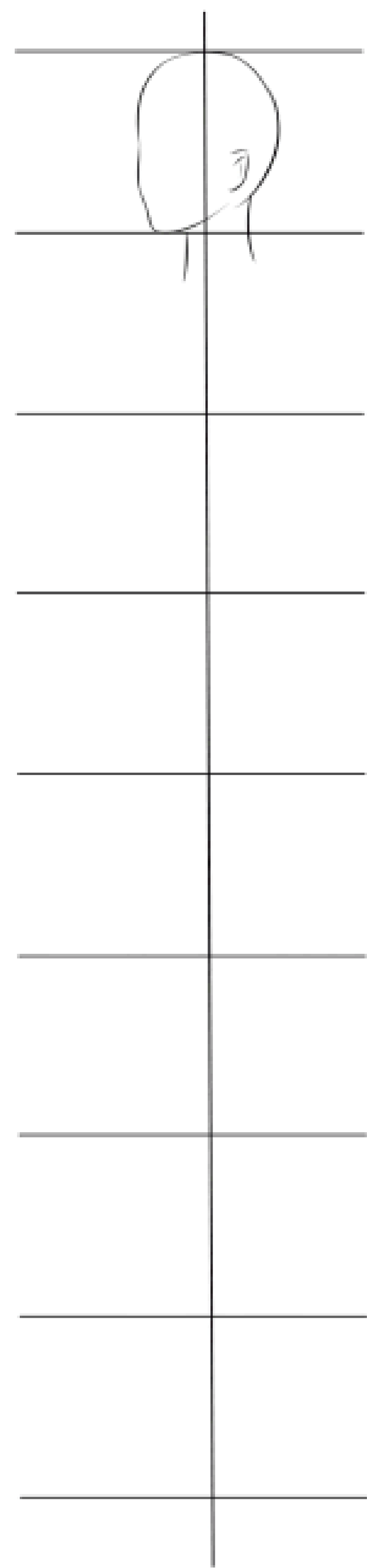
步骤 01 在“图层”面板中单击“新建图层”按钮。



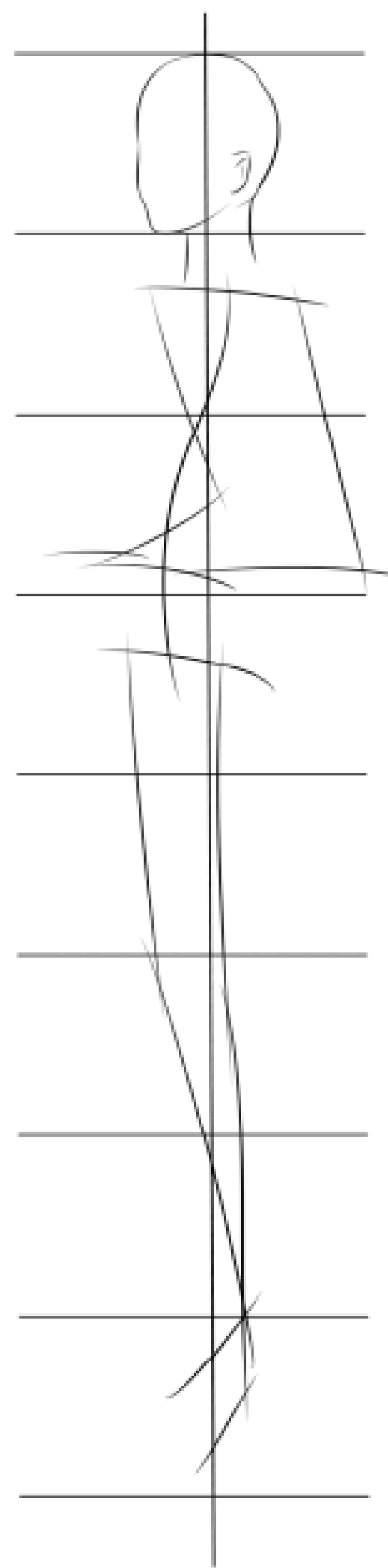
步骤 02 在色彩面板中，设置前景色为黑色。



步骤 03 用线条表现人物的头部和躯干，本例人物身材高挑，为 8 头身。

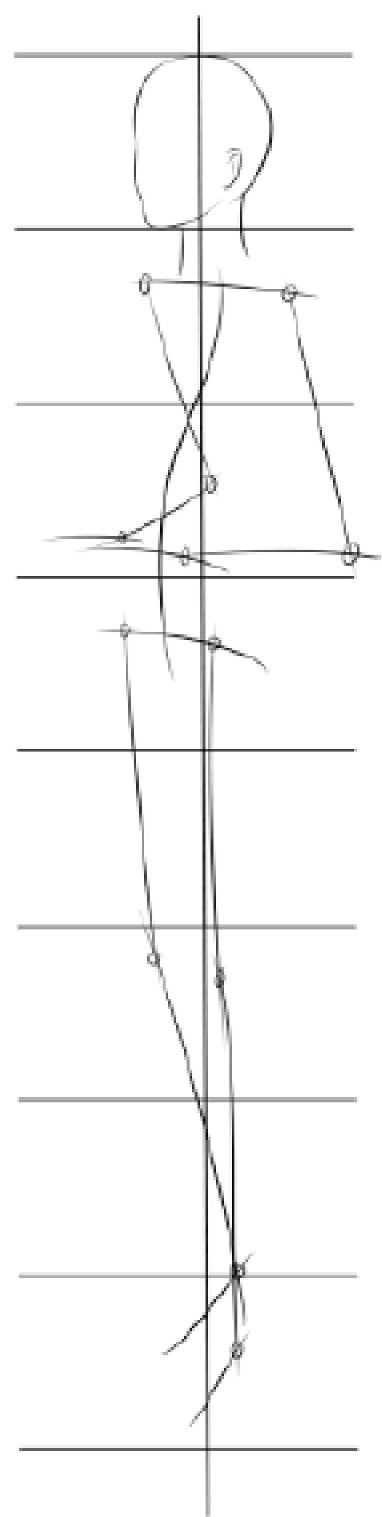


步骤 04 新建四肢图层，用线条绘制出人物的四肢，确定人物的动态，人物双手相叠放置于腹前。

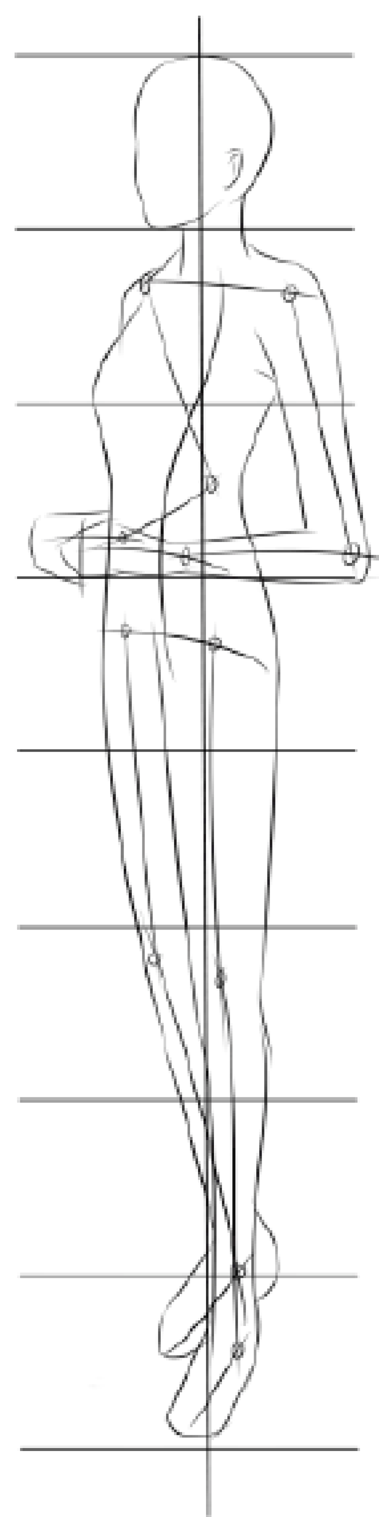


17.1.3 身体结构设定

步骤 01 新建关节图层，使用画圆圈的方式确定人物关节的位置。

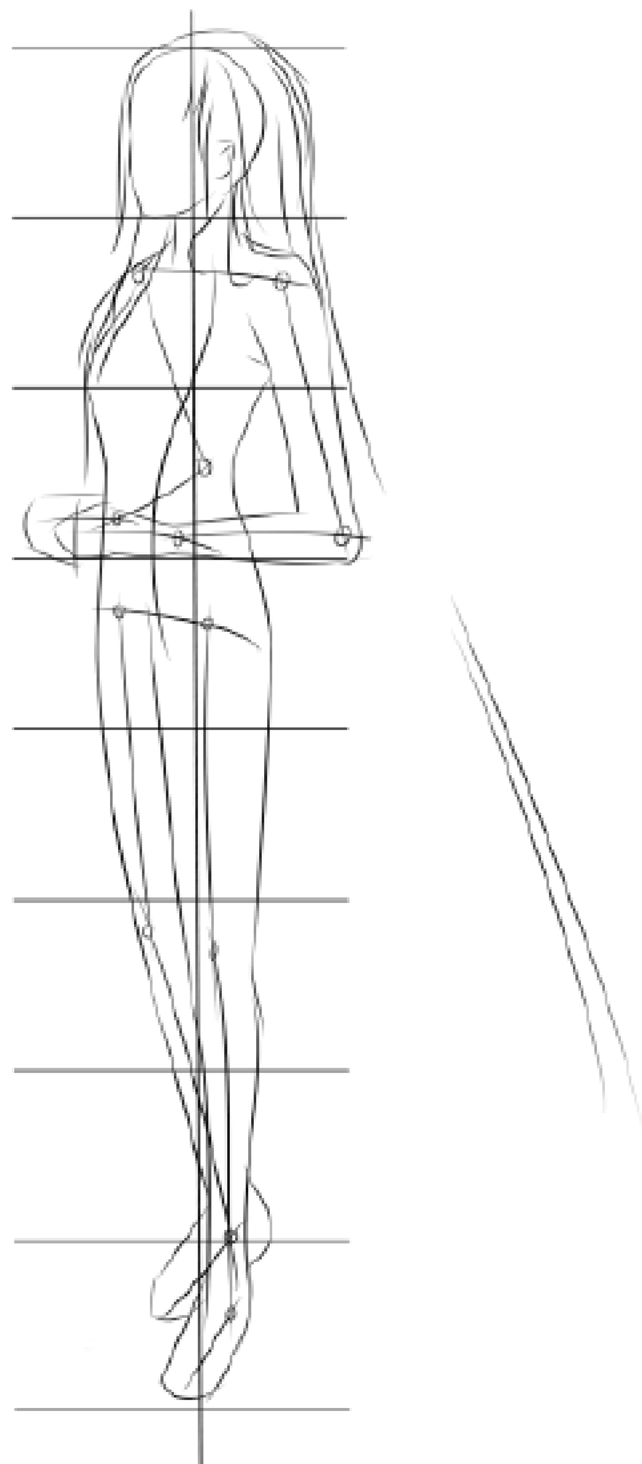


步骤 02 新建身体图层，根据人物的动态线以及关节的位置，绘制出人物身体的基本轮廓。



17.1.4 人物外形设定

步骤 01 新建头发图层，根据头部的轮廓线，绘制出人物的头发，此人物为披肩长发。

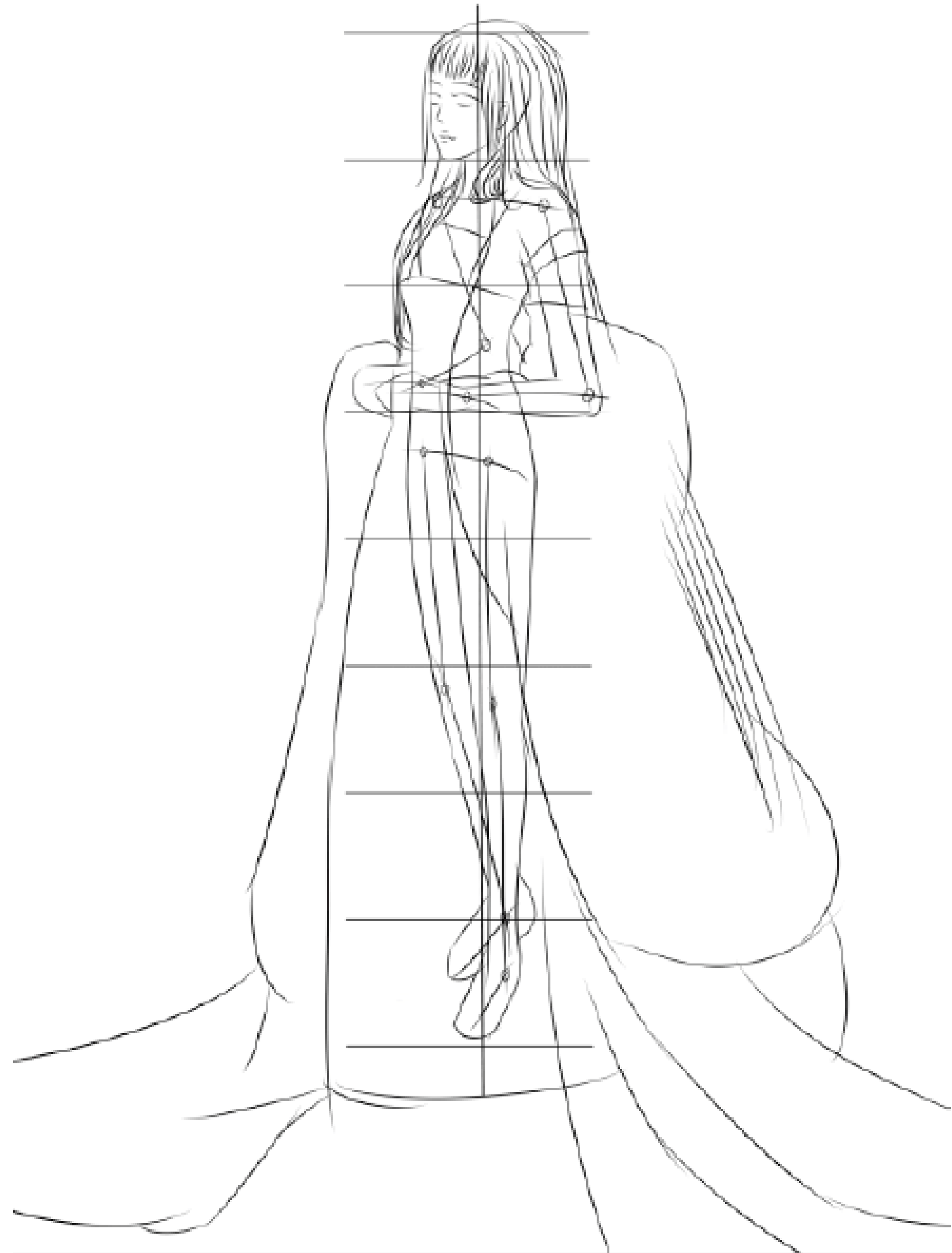


步骤 02 新建衣服图层，继续绘制出人物的衣服，线条可以随意一些，绘制出大概轮廓即可。

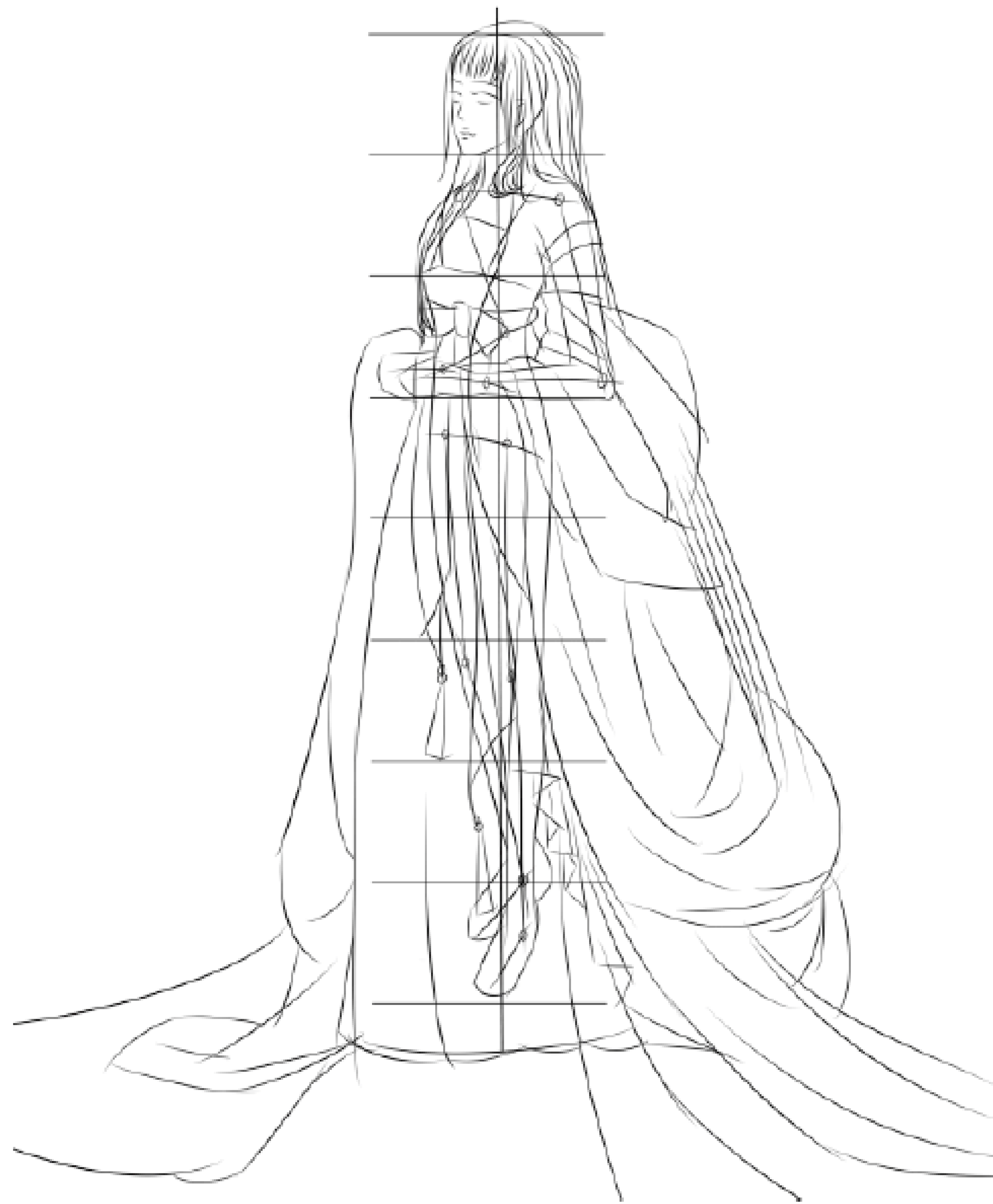


17.1.5 画面细节设定

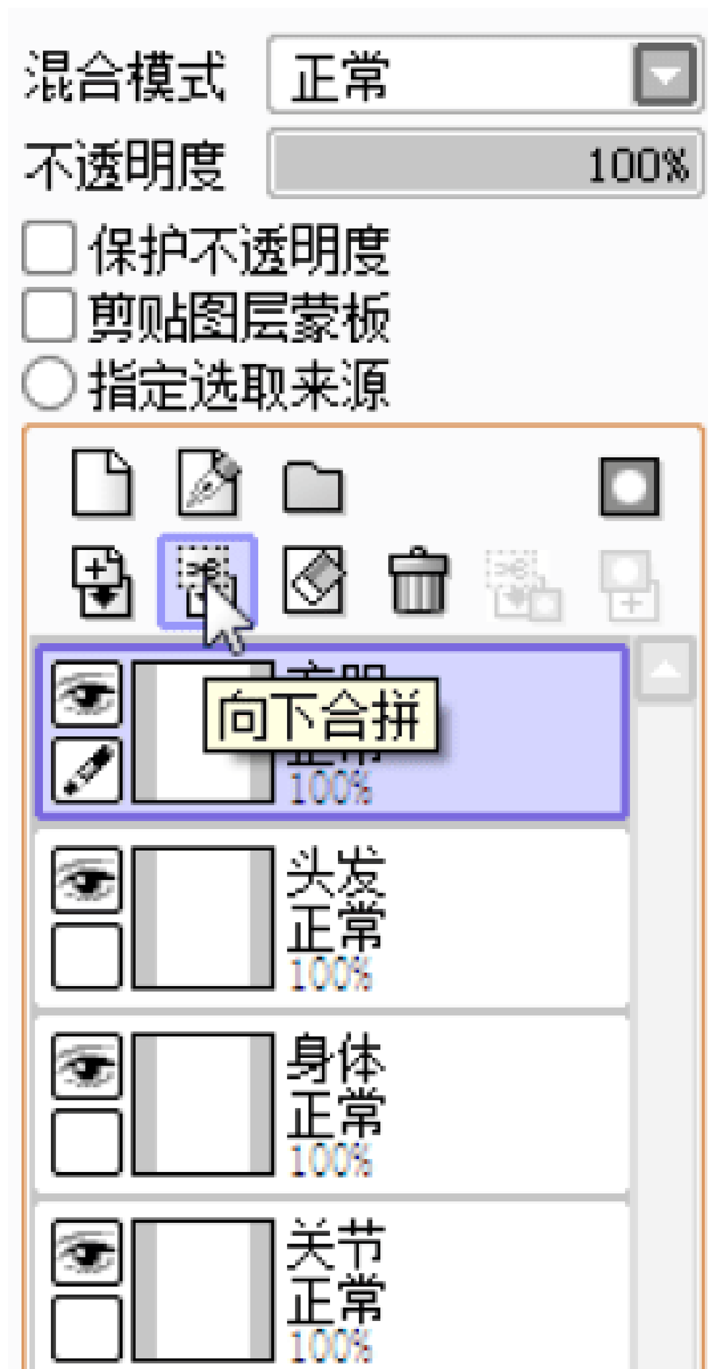
步骤 01 选择头发图层，继续绘制人物的头发，使头发看起来更加完整，线条要流畅。



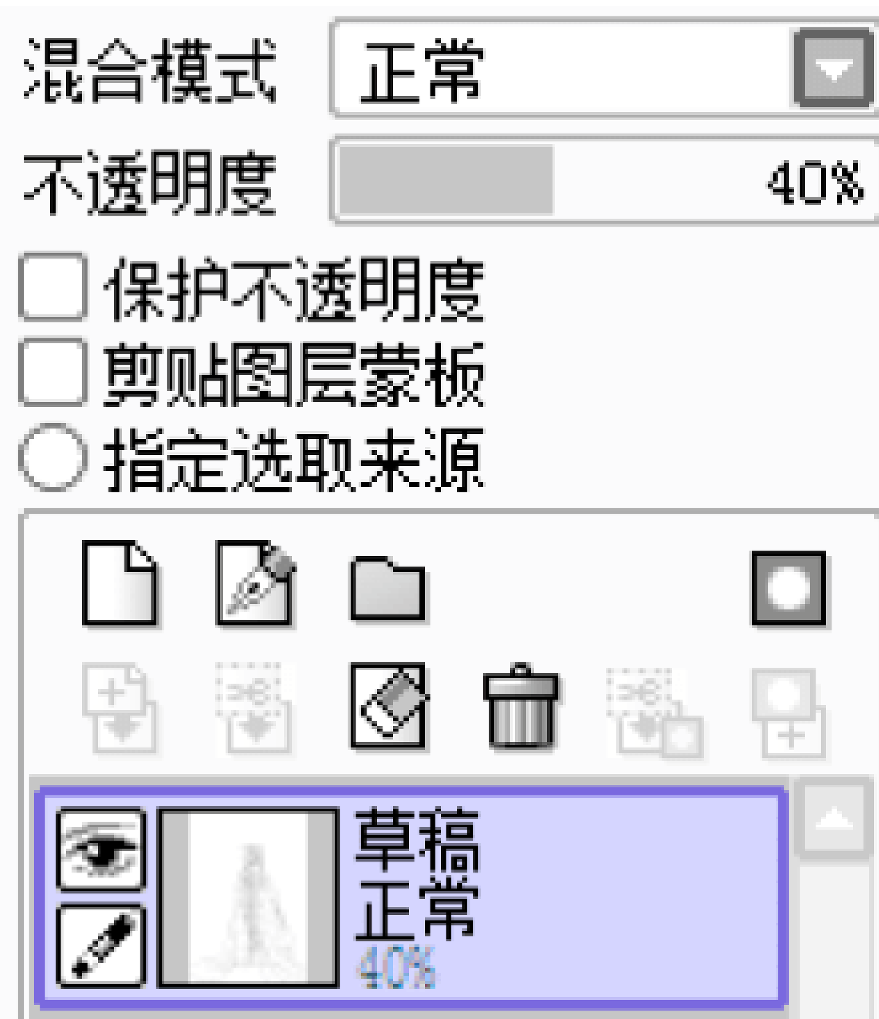
步骤 02 选择衣服图层，为衣服添加更多的细节和褶皱，使衣服更加有层次感和立体感。



步骤 03 单击“向下合拼”按钮，将绘制草稿的图层合拼。



步骤 04 双击合拼的图层，将图层重命名为“草稿”，并将“不透明度”设置为40%。

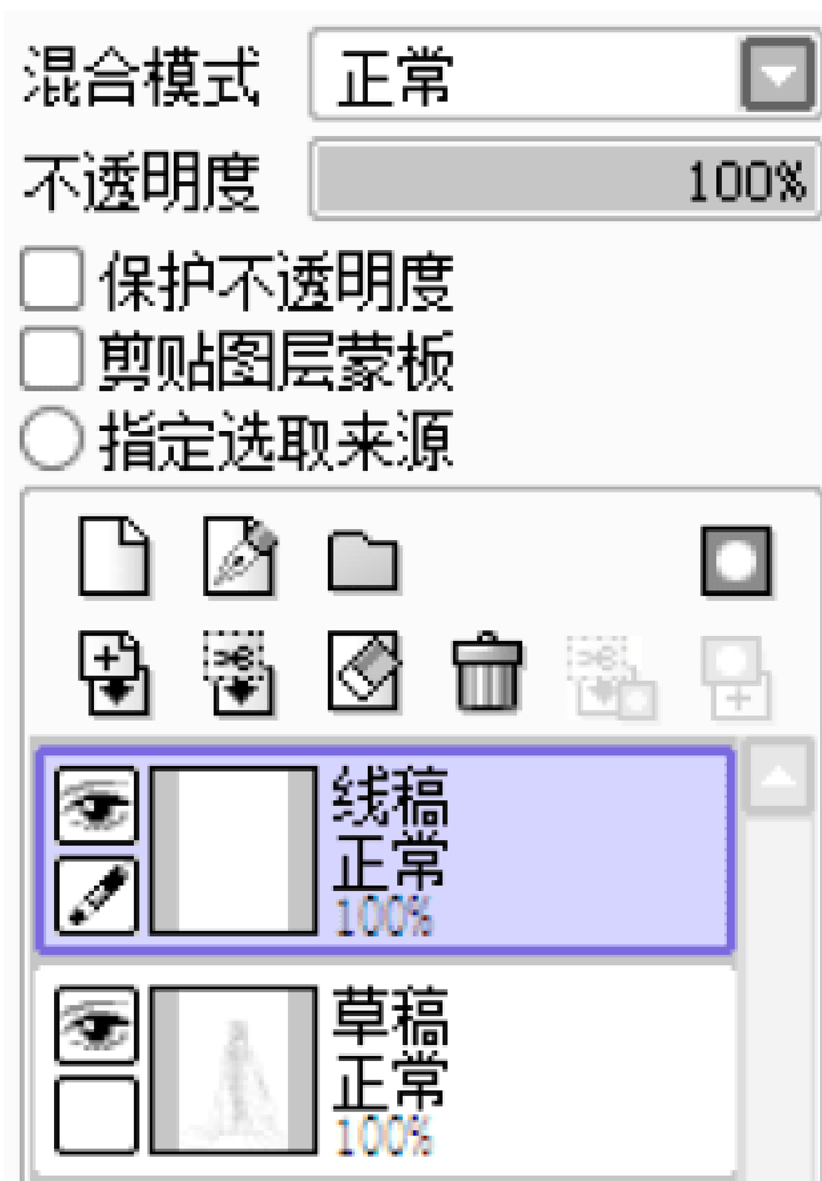


17.2 深入刻画

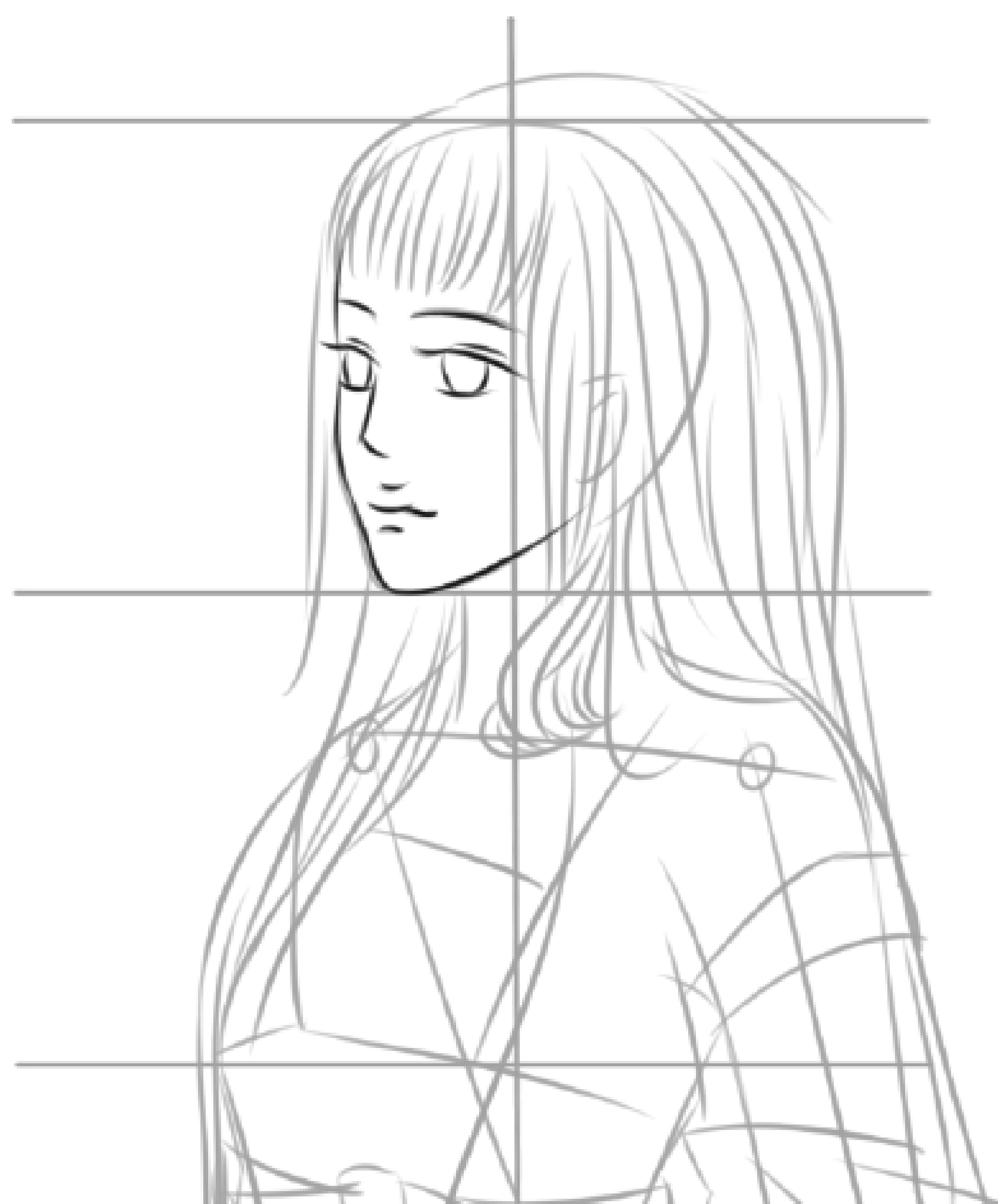
Photoshop 相对 SAI 而言，拥有丰富的画笔笔触，本节将用到 Photoshop 中的画笔功能。下面介绍如何使用 SAI 和 Photoshop 绘制线稿。

17.2.1 使用 SAI 清理线稿

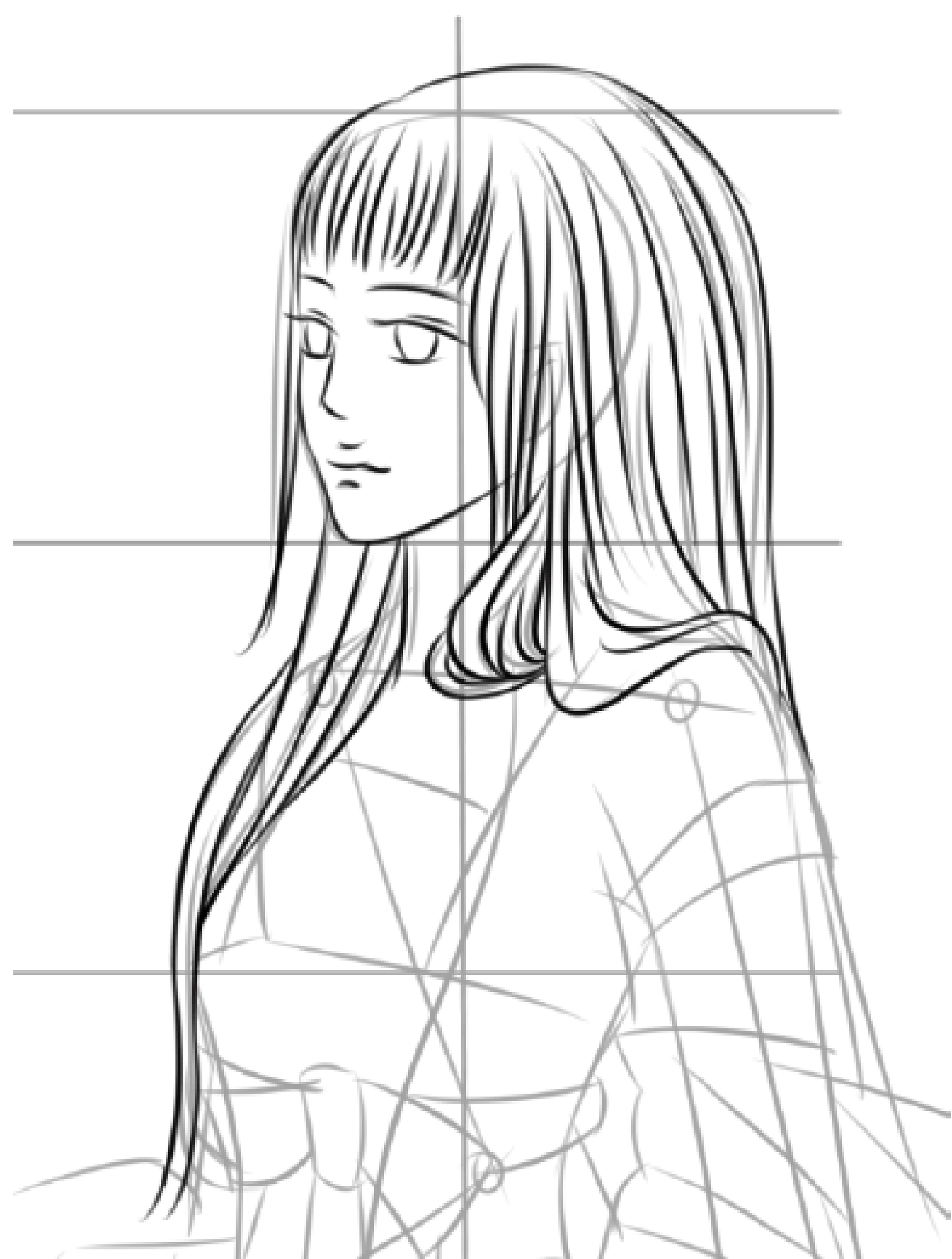
步骤 01 新建图层，并将图层重命名为“线稿”。



步骤 02 在线稿图层中描绘线稿，绘制出人物的脸部。



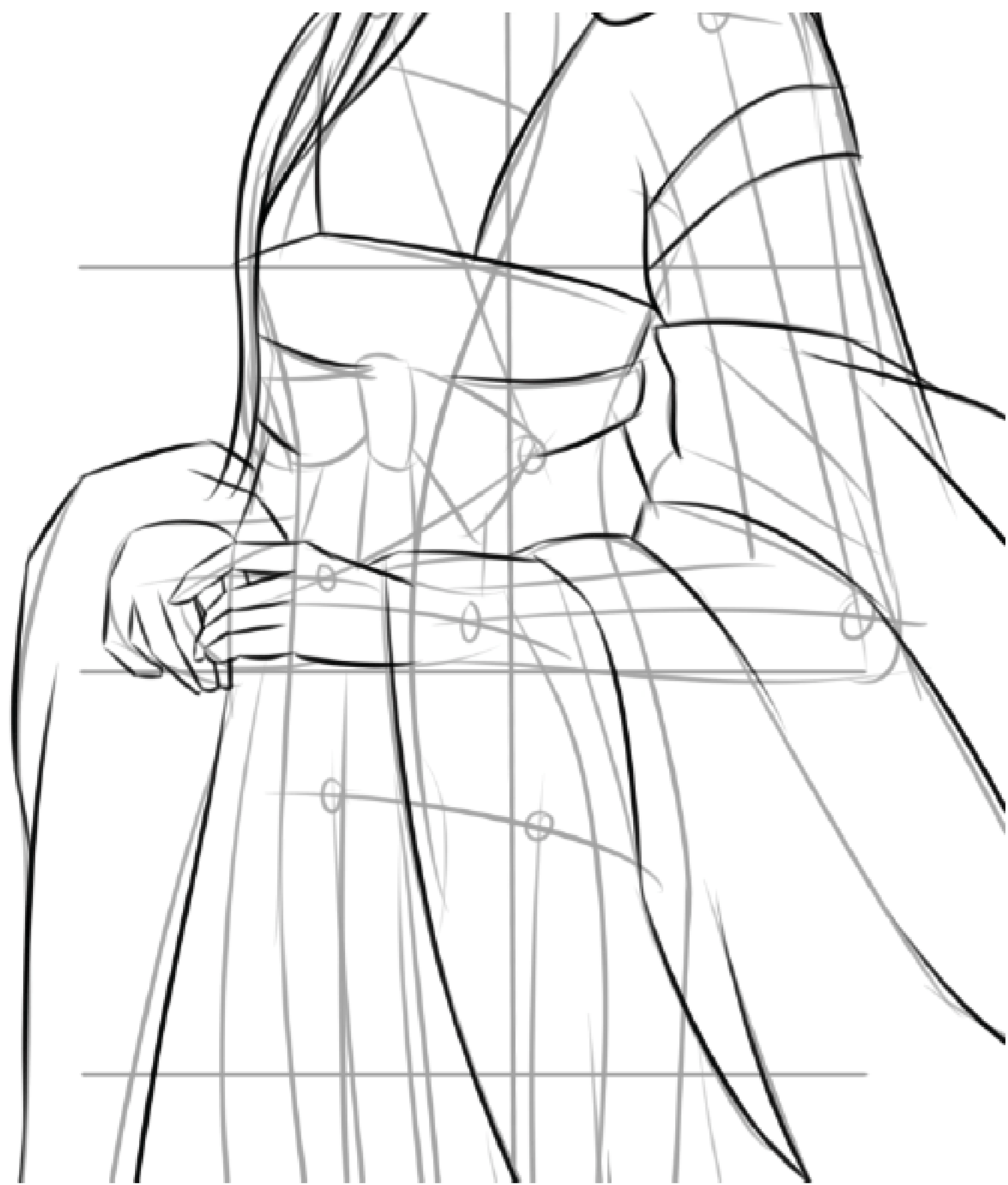
步骤 03 新建头发图层，根据草图绘制出人物的头发，注意头发的层次感，以及头发重叠部分的处理。



步骤 04 新建衣服图层，根据草图绘制出人物的衣服，注意绘制时线条要流畅。



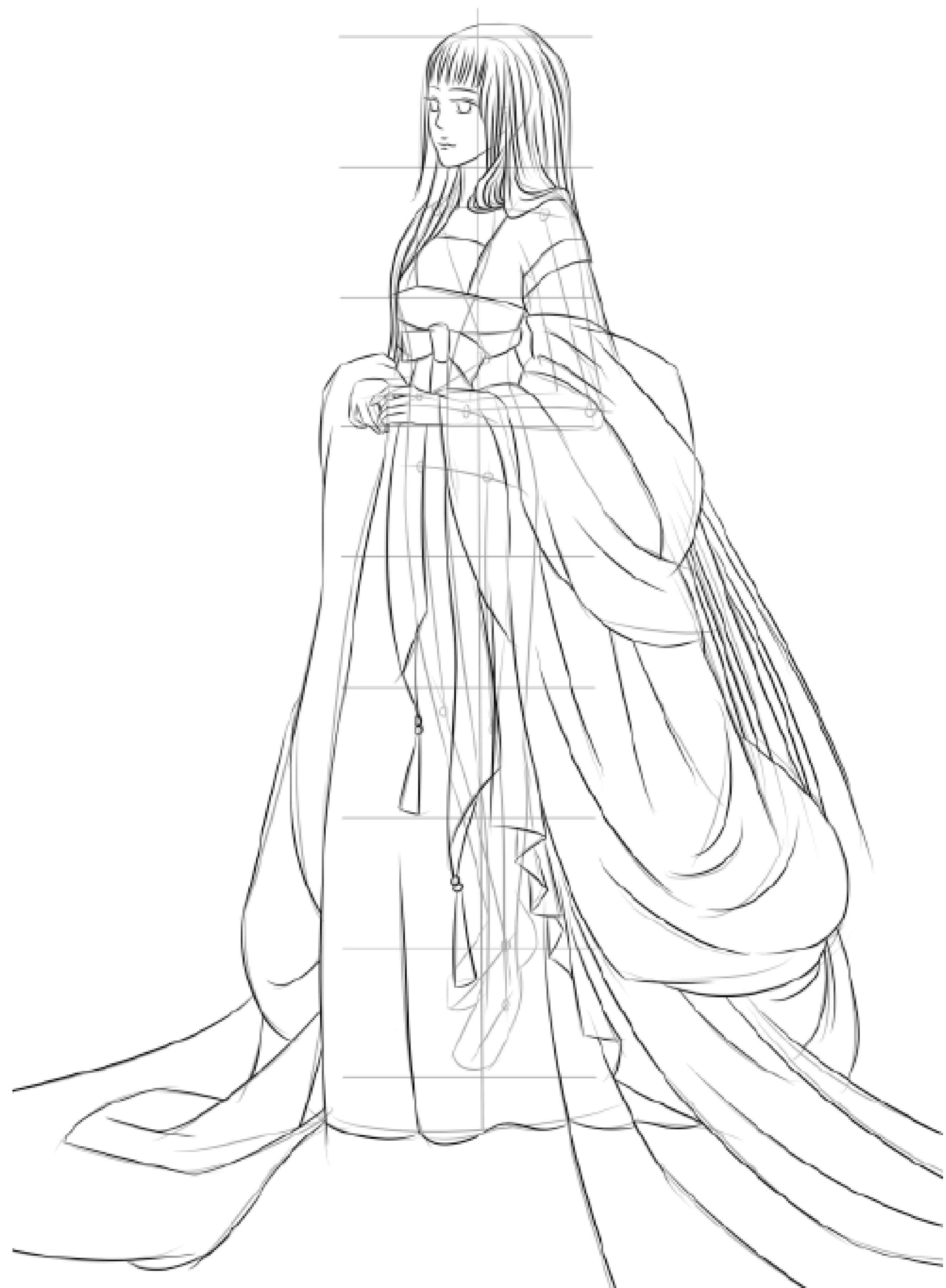
步骤 05 新建手图层，根据草图的大致形状，绘制出人物的手指，注意手的动态。



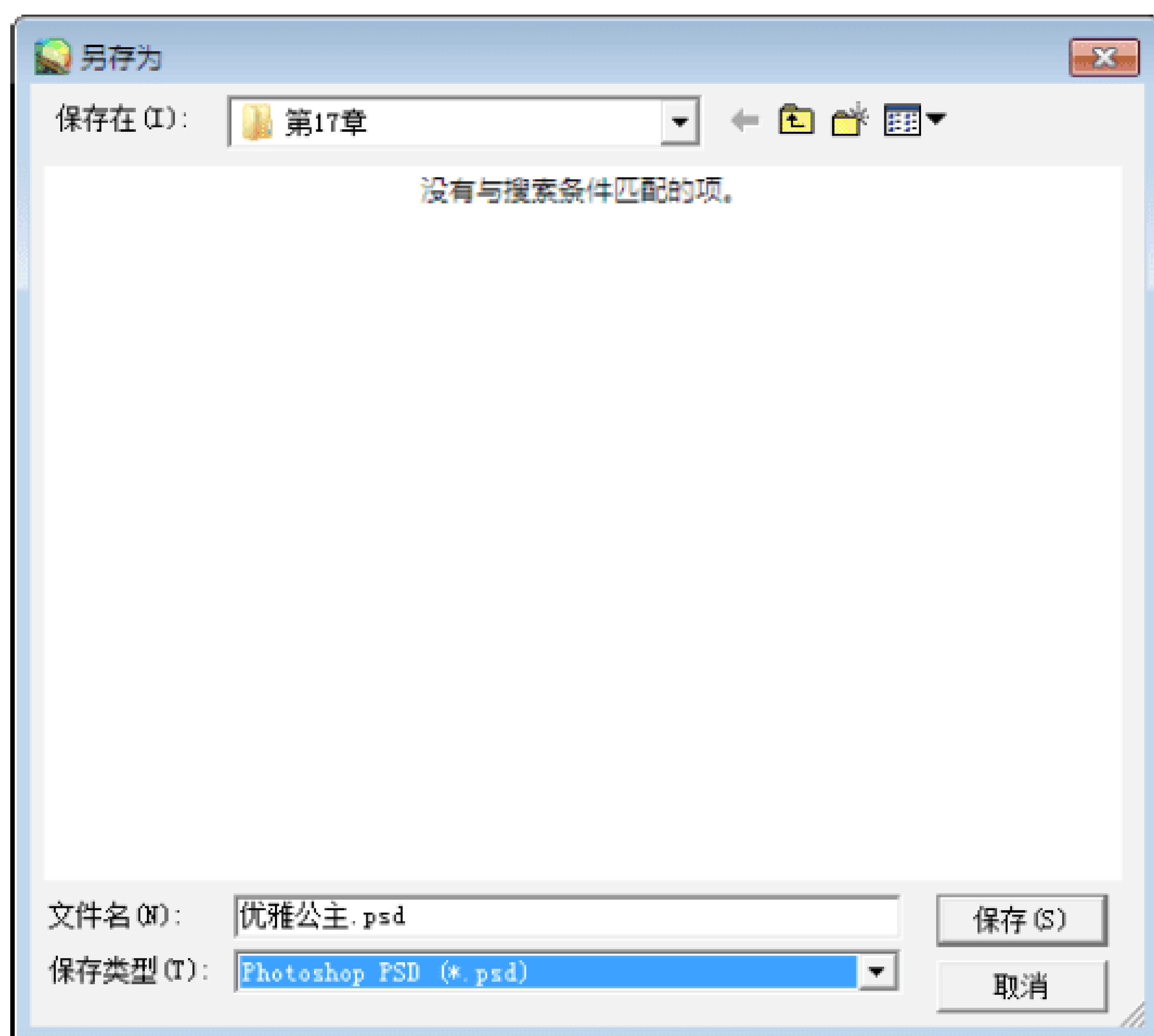
步骤 06 新建腰带图层，根据草图绘制出人物的腰带，绘制时注意两边的区别。



步骤 07 新建褶皱图层，根据草图绘制出人物衣服上的褶皱，使衣服的层次感增强。



步骤 08 选择“文件”|“另存为”命令，设置保存类型为PSD格式，以便于在Photoshop中打开。



17.2.2 使用 Photoshop 添加图案

步骤 01 运行 Photoshop 软件，将绘制的漫画打开。



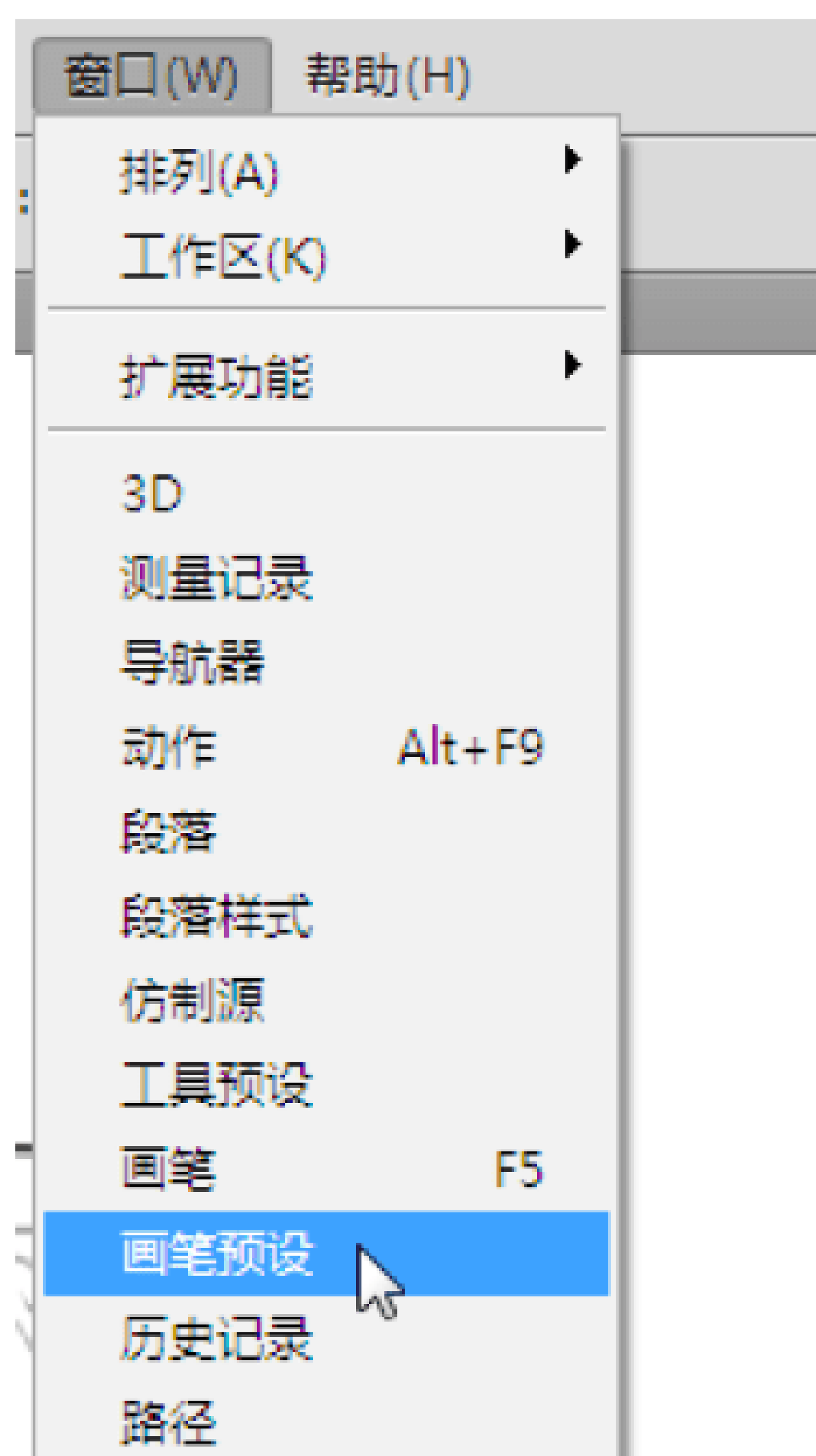
步骤 02 此漫画是透明的，没有底色，新建图层，并重命名为“背景”。



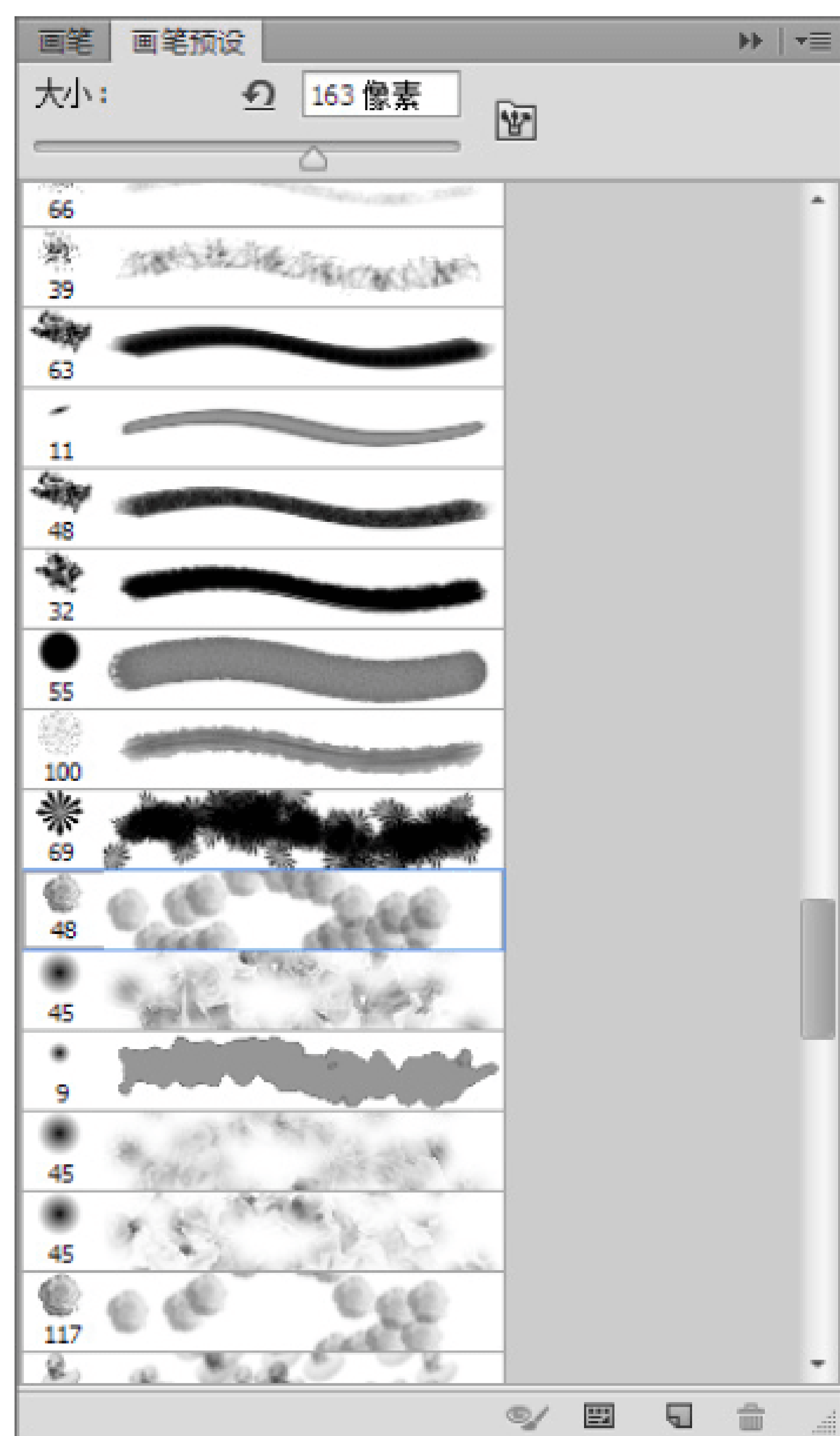
步骤 03 设置背景色为白色，按快捷键 Ctrl+Delete 为背景图层填充白色。



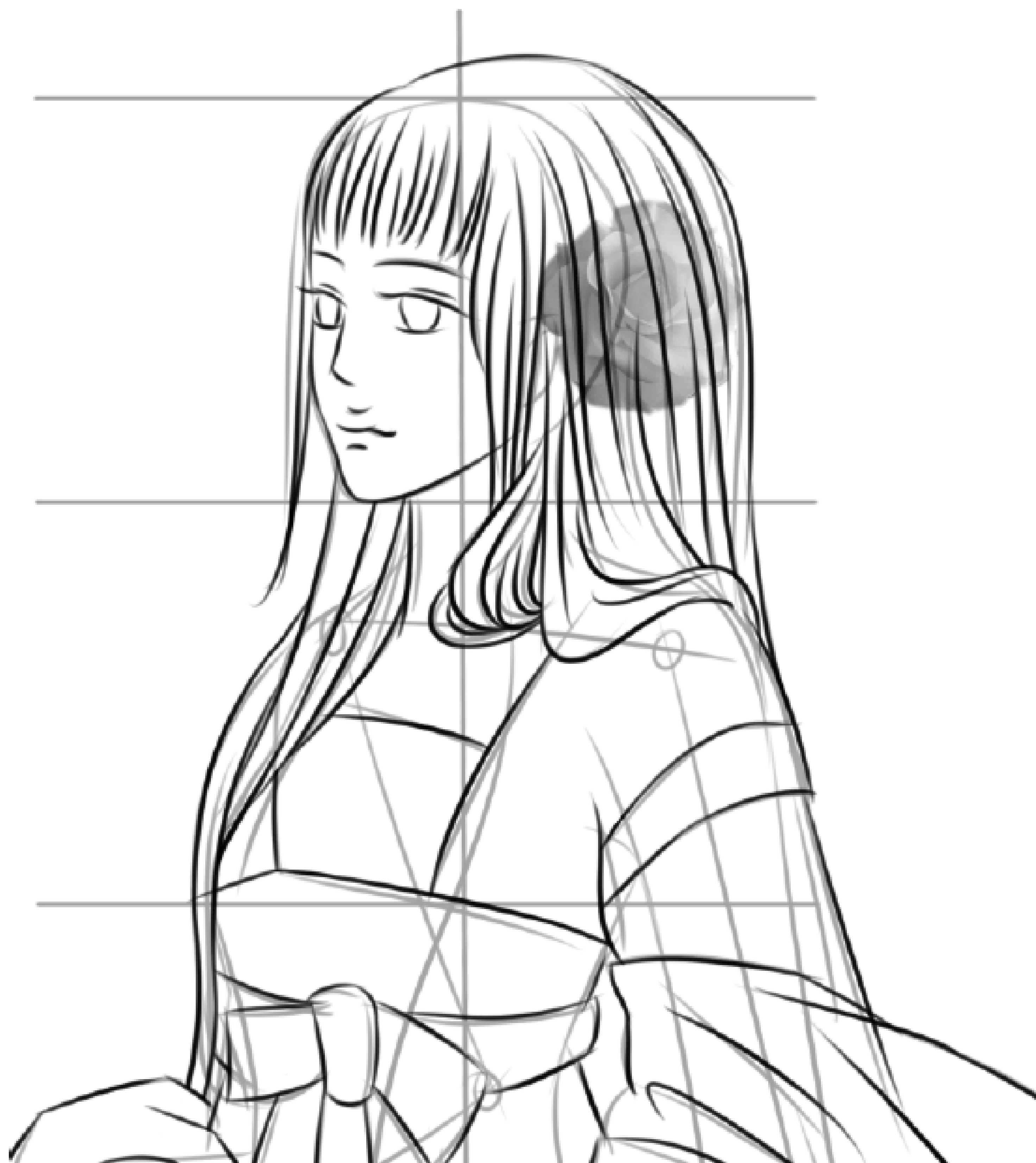
步骤 04 选择“窗口”|“画笔预设”命令。



步骤 05 在弹出的“画笔预设”面板中，选择 117 号“散落玫瑰”画笔，设置笔触大小为 163 像素。



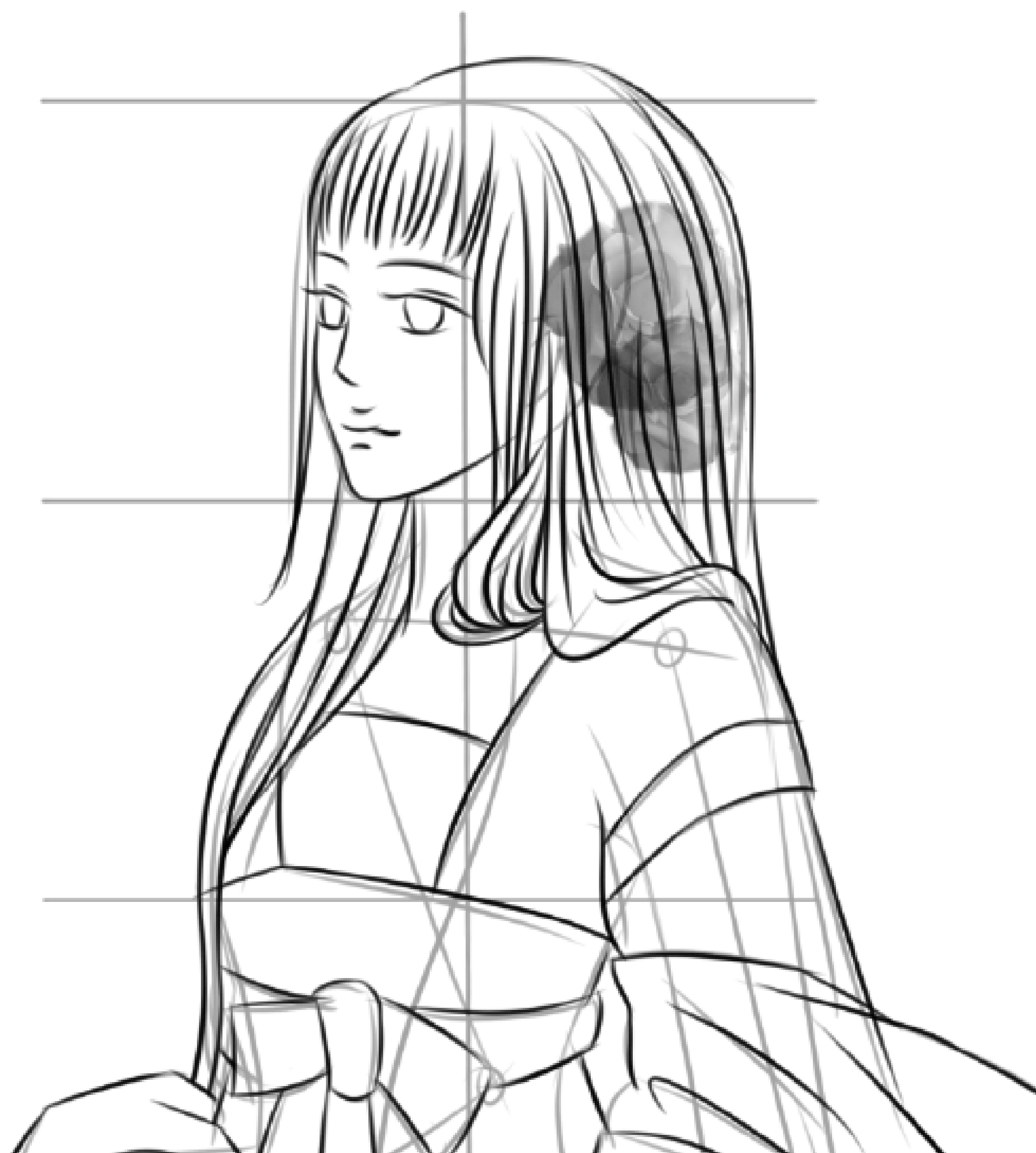
步骤 06 新建玫瑰花图层，在人物的头发上单击，绘制出玫瑰花。



步骤 07 在画布中单击鼠标右键，在弹出的面板中设置“大小”为 120 像素。



步骤 08 在绘制好的玫瑰花的下方单击鼠标左键，绘制出小一点的玫瑰花，按快捷键 Ctrl+S 保存文件。

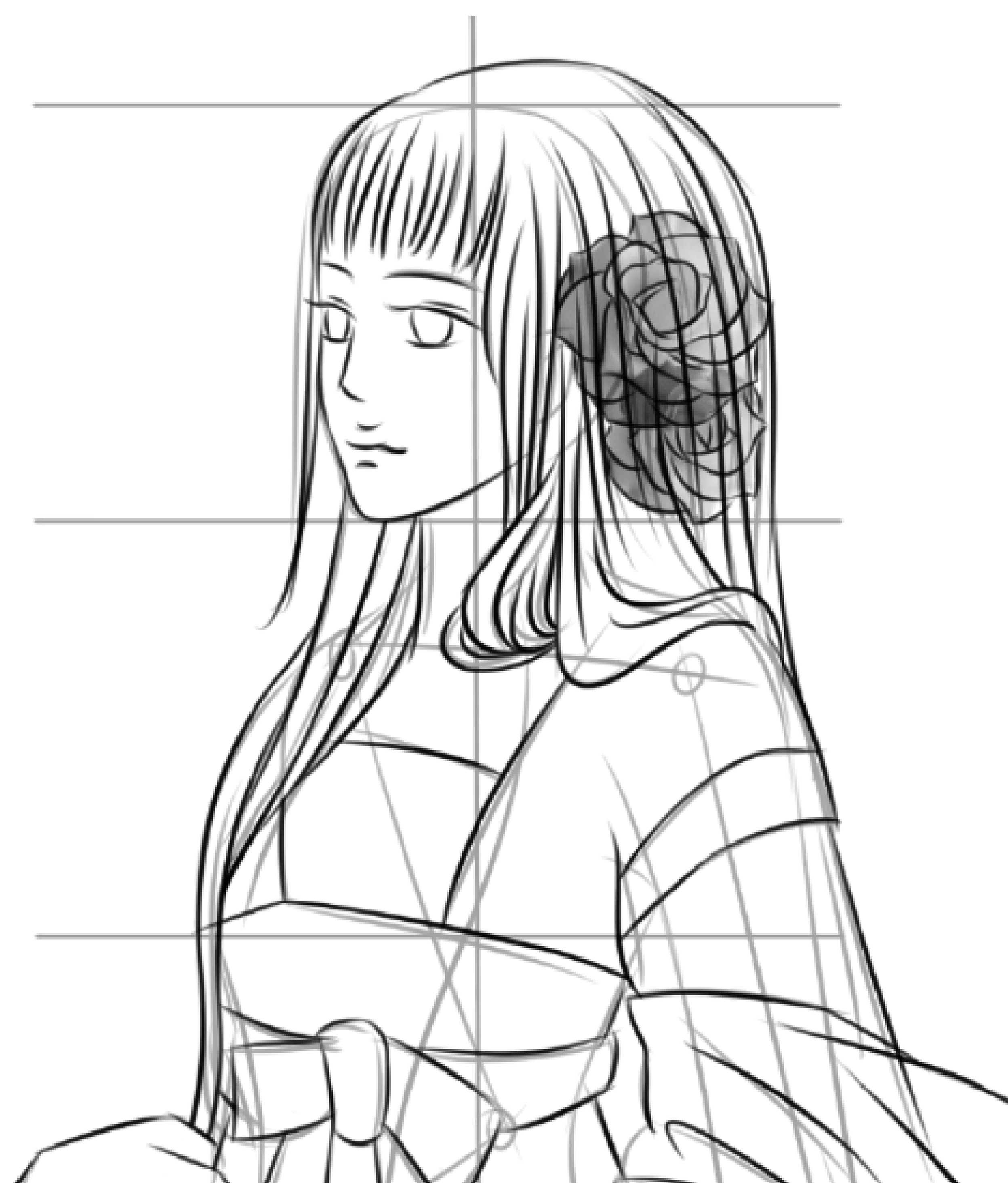


17.2.3　使用 SAI 绘制细节

步骤 01　在SAI中重新打开绘画文件，在图层面板中新建图层，并重命名为“头饰”。



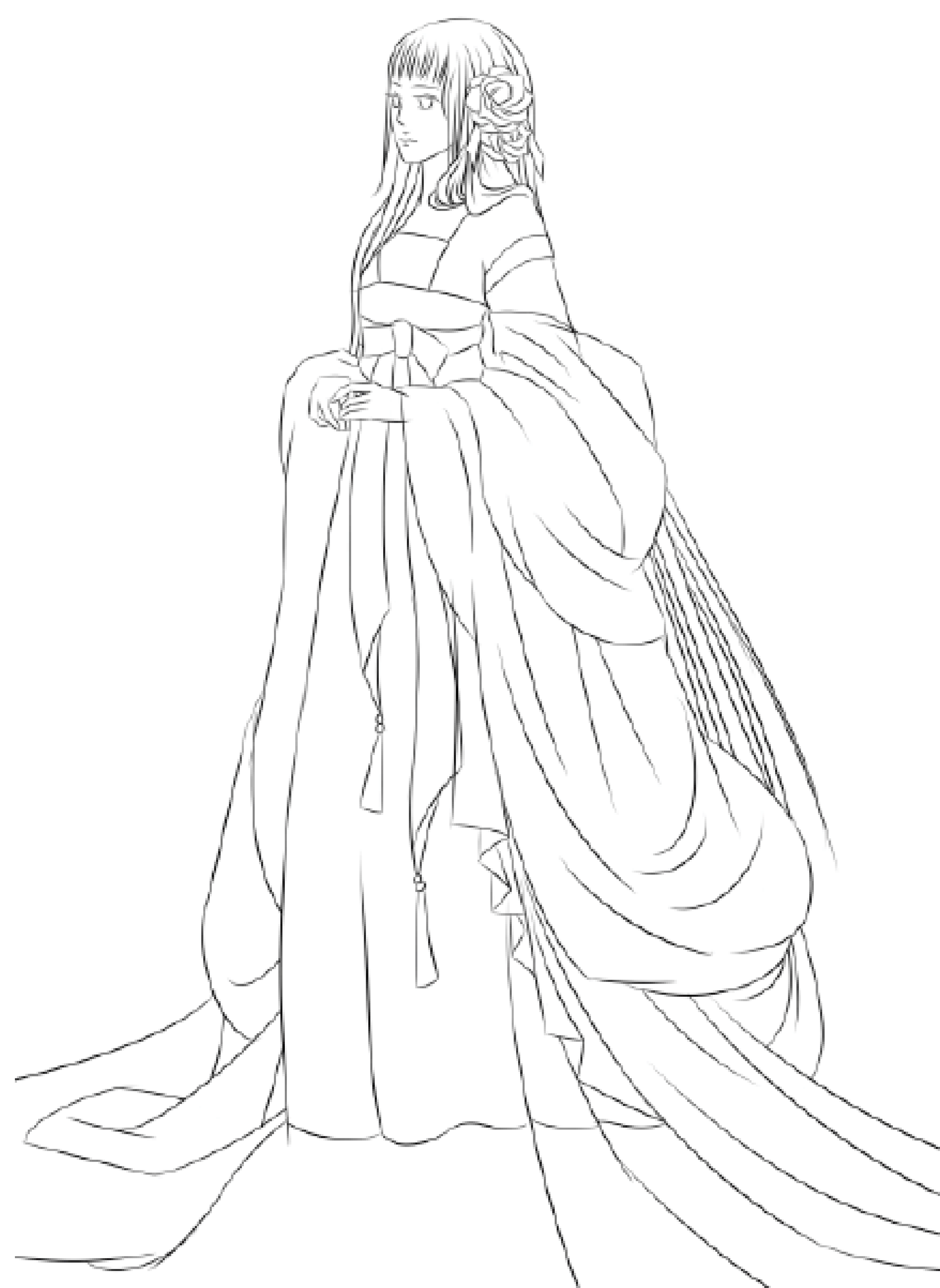
步骤 02　根据在 Photoshop 中绘制的玫瑰花，绘制玫瑰花的线稿。



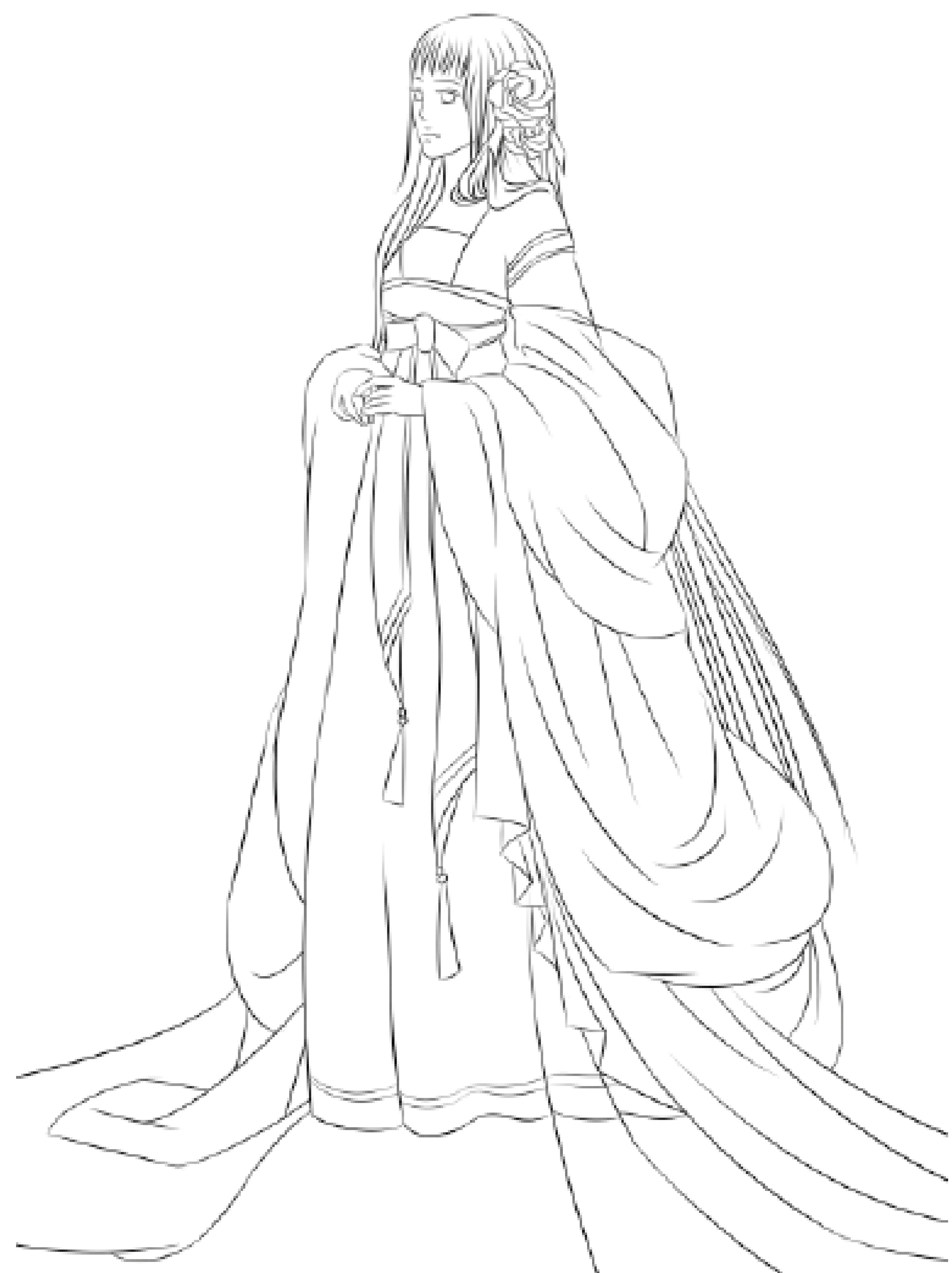
步骤 03　单击“显示 / 隐藏图层”按钮，将用 Photoshop 绘制的玫瑰花的“图层 1”图层和草稿图层隐藏。



步骤 04　整理画面，选择橡皮擦工具擦除多余的线稿，最终线稿完成。



步骤 05 为人物的衣服添加花边，使衣服看起来更加精致。



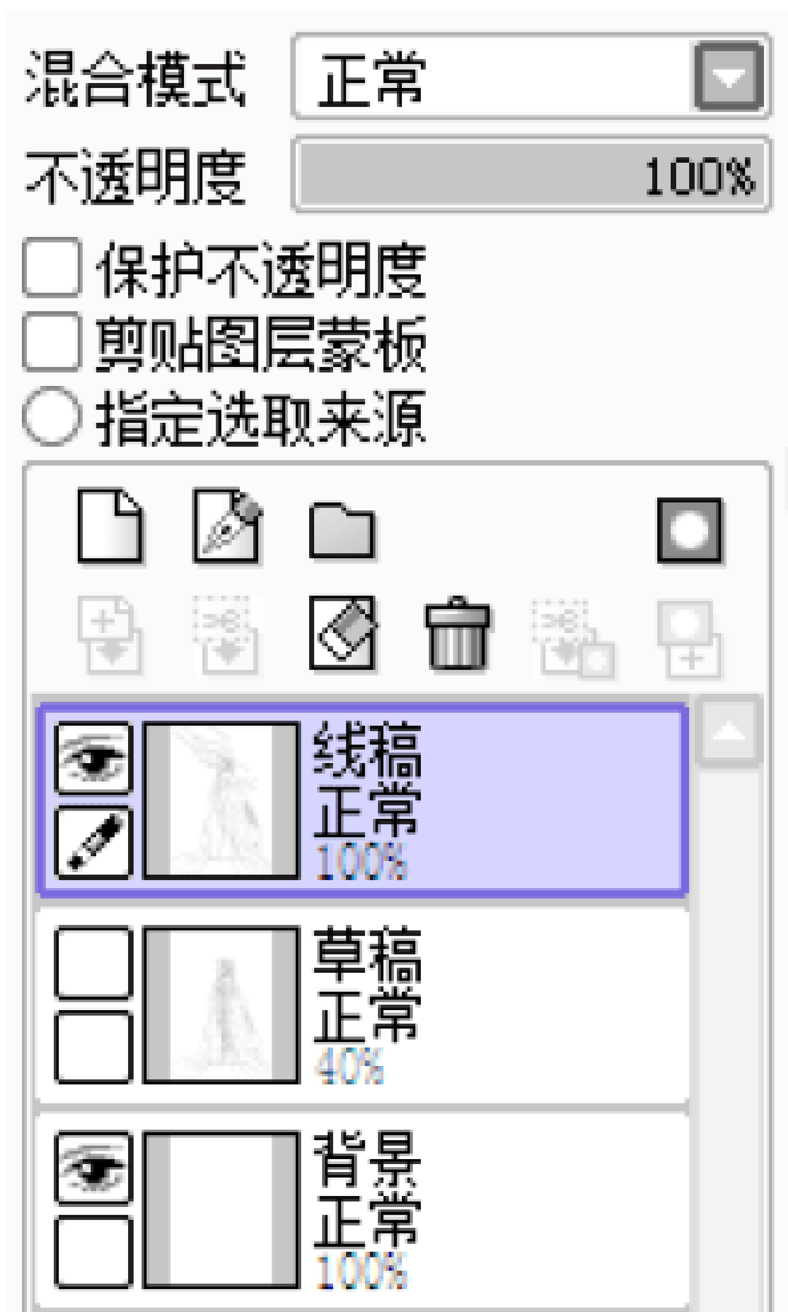
步骤 06 新建背景图层，绘制出人物后方的树枝，线条不用太精细。



步骤 07 单击“向下合拼”按钮，将绘制的漫画图层合拼。



步骤 08 双击合拼图层，将图层重命名为“线稿”，按快捷键 Ctrl+S，将漫画文件保存。



17.3 添 加 颜 色

Photoshop 的选区功能比 SAI 的更加方便，但是 SAI 的“保护不透明度”功能是 Photoshop 所没有的。接下来介绍如何综合使用 Photoshop 和 SAI 对漫画进行上色。

17.3.1 使用 Photoshop 铺大色调

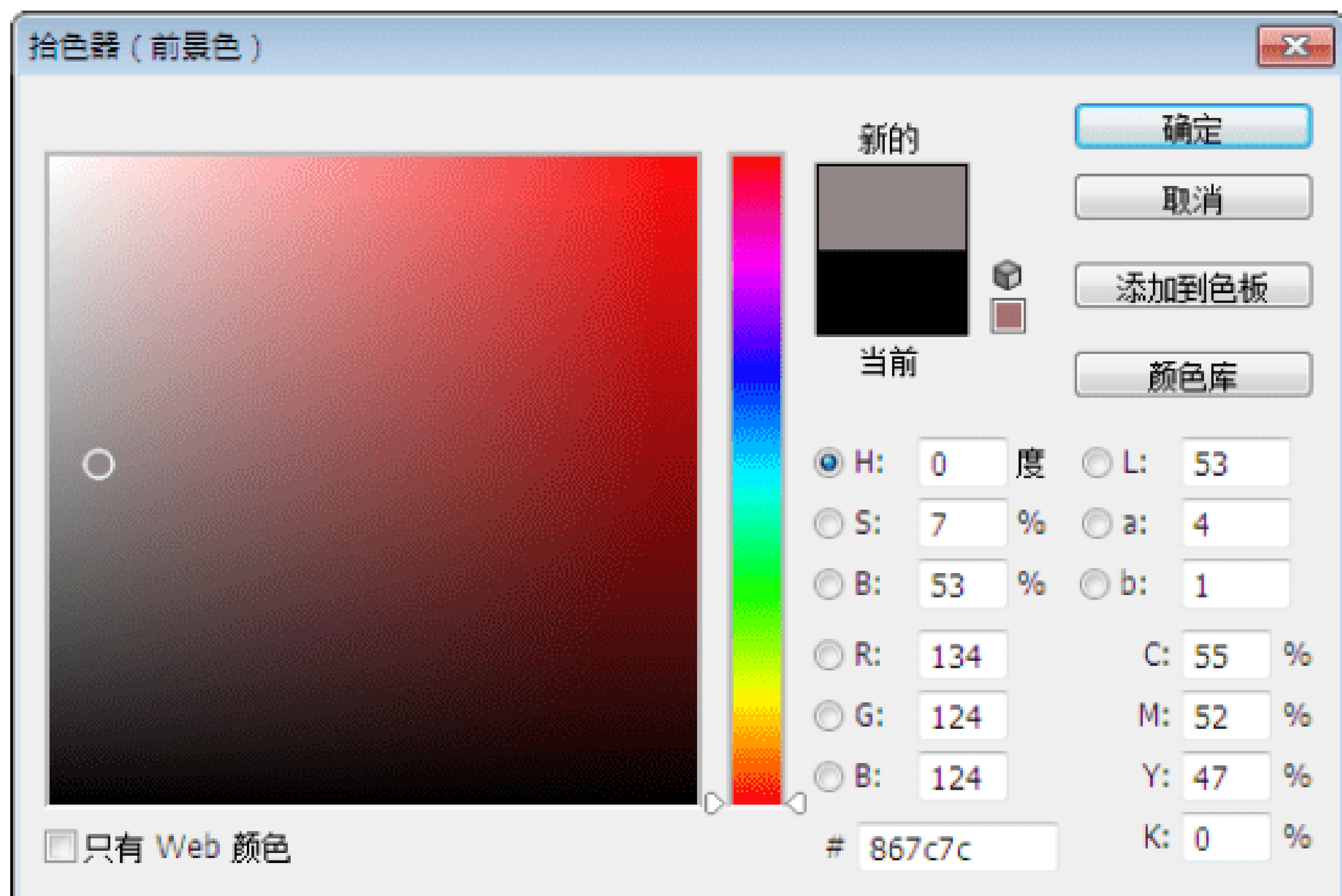
步骤 01 重新在 Photoshop 中打开前面绘制的漫画，在工具箱中选择魔棒工具。



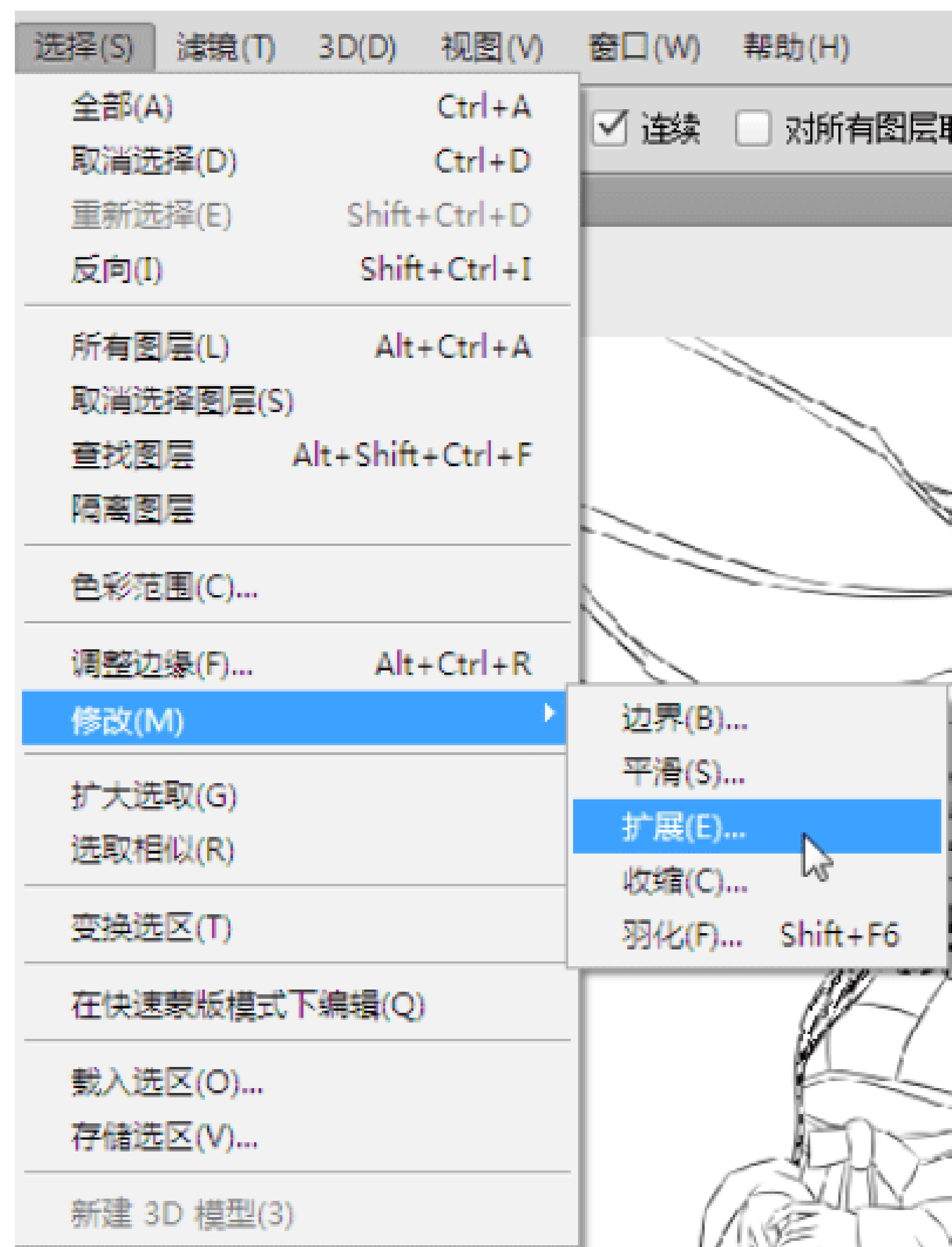
步骤 02 在图像编辑窗口中选取需要填充的部分。



步骤 03 在工具箱底部单击前景色色块，弹出“拾色器（前景色）”对话框，设置前景色为灰色。



步骤 04 选择“选择”|“修改”|“扩展”命令。



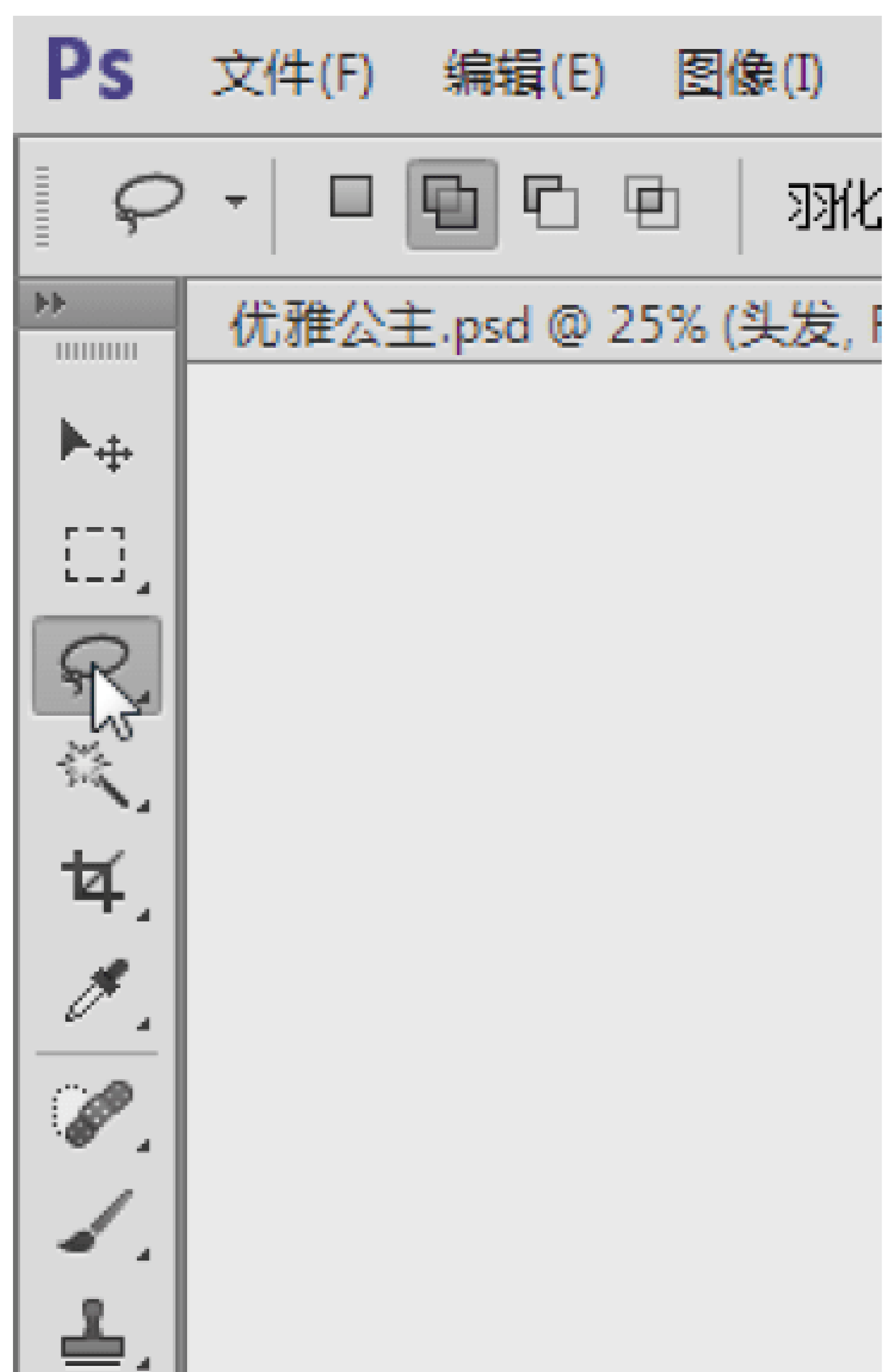
步骤 05 在弹出的“扩展选区”对话框的“扩展量”文本框中输入2像素，单击“确定”按钮。



步骤 06 按快捷键 Alt+Delete，对选区进行填充。



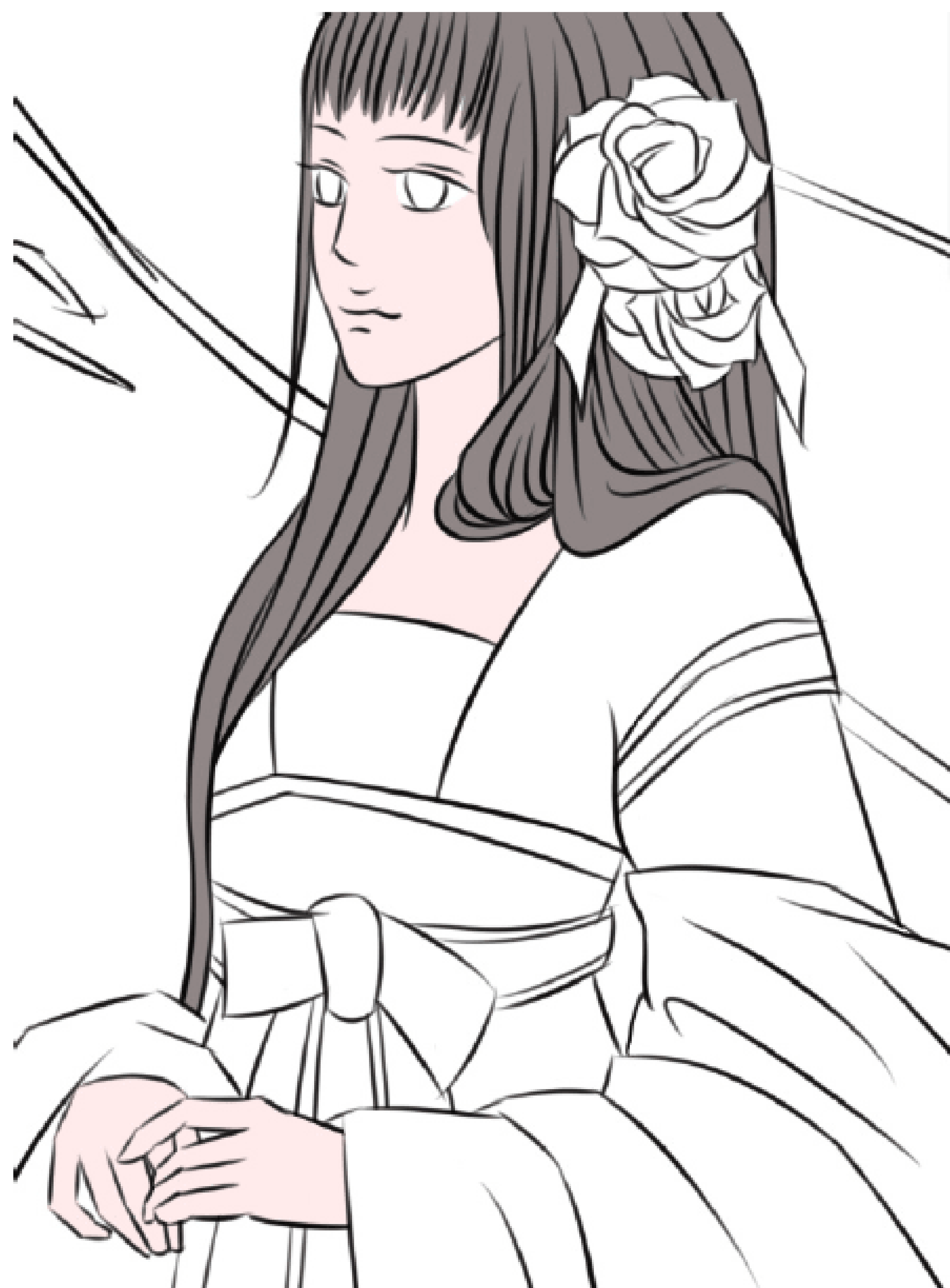
步骤 07 在工具箱中选择套索工具，选择画面中无法用魔棒工具选取的部分。



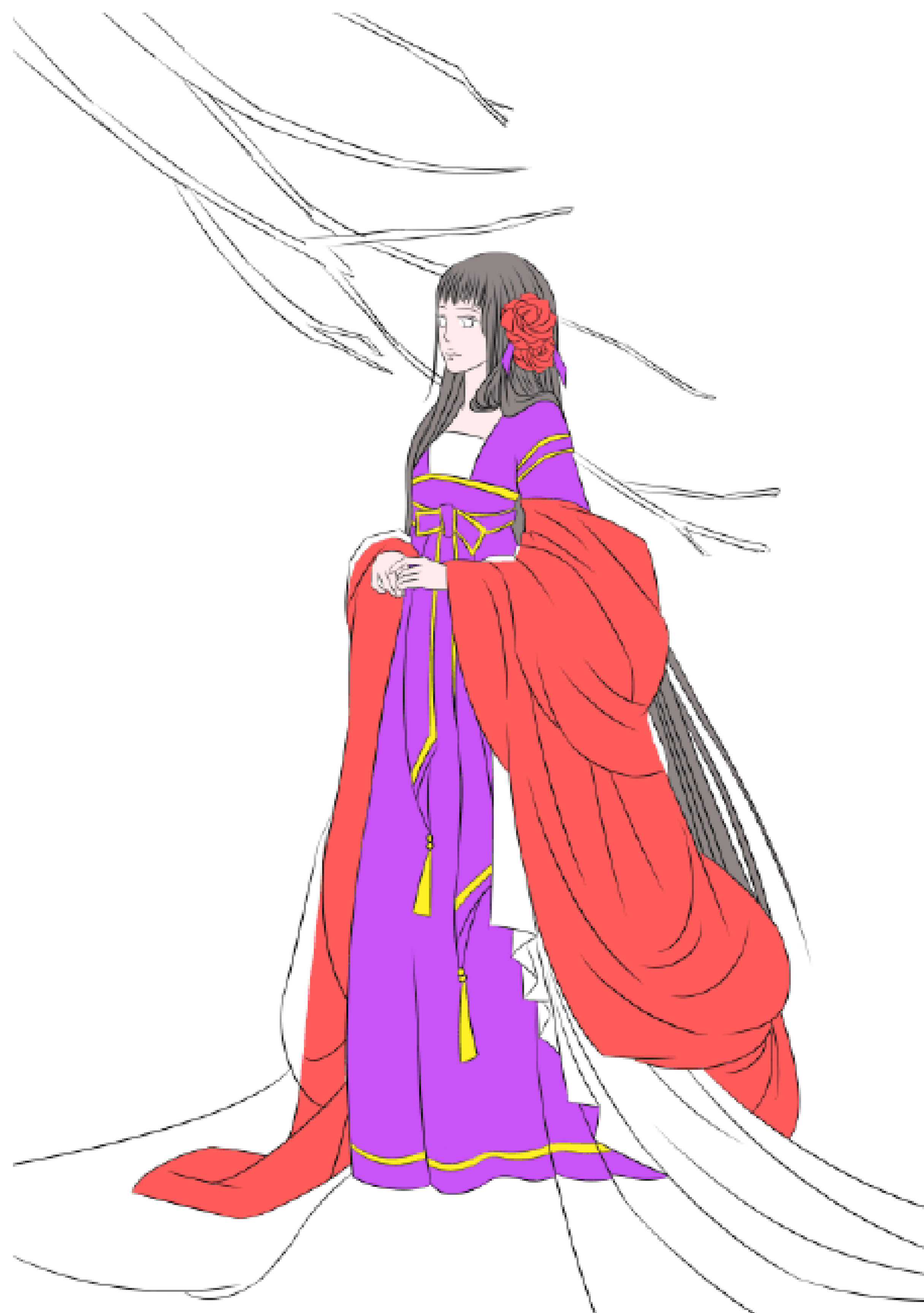
步骤 08 按快捷键 Alt+Delete，对选区进行填充，头发的颜色填充完毕。



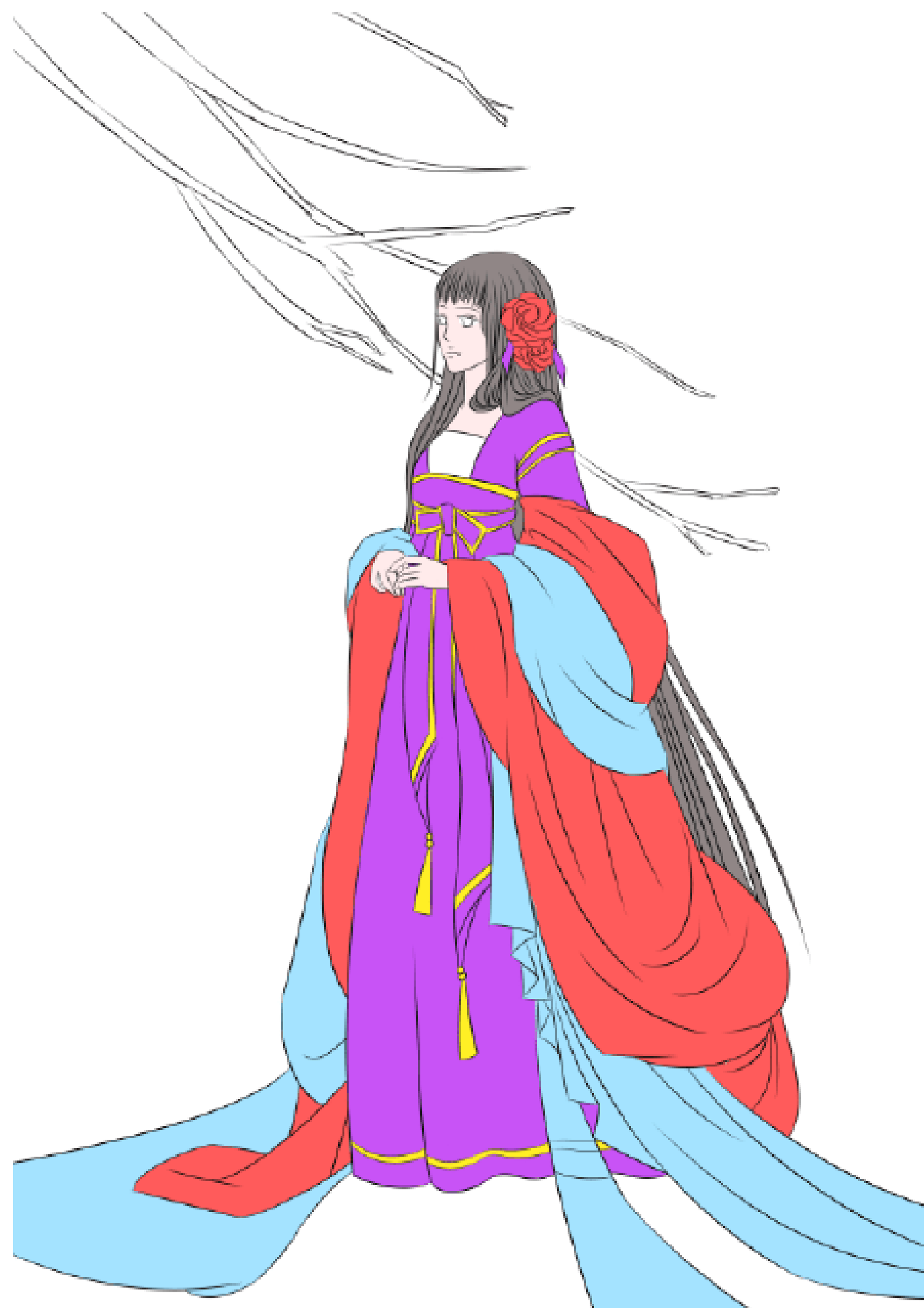
步骤 09　新建皮肤图层，使用同样的方法，为人物的皮肤填充颜色。



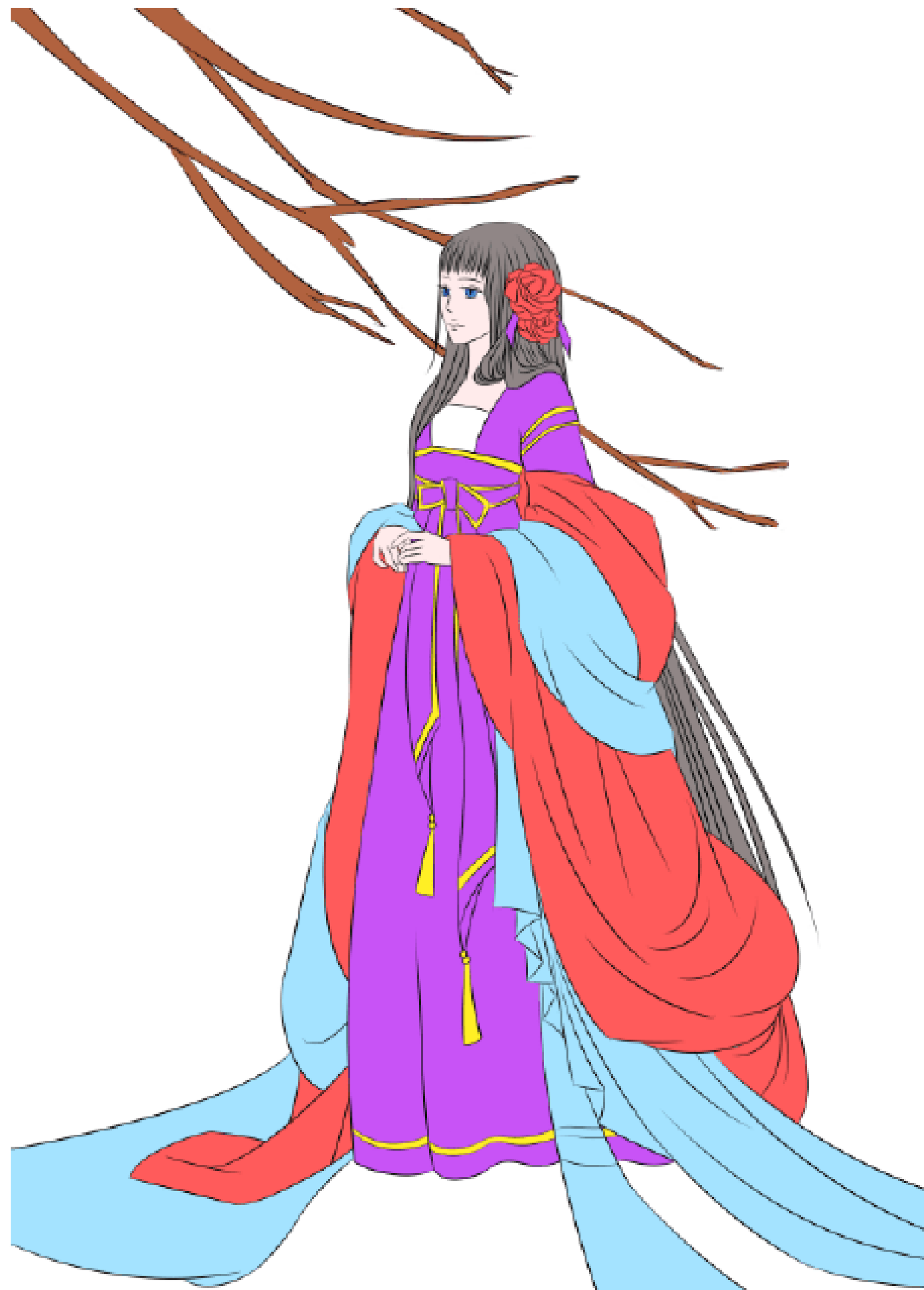
步骤 10　绘制出人物衣服的颜色，应分别在不同的图层绘制，以便于后面的修改与添加。



步骤 11　新建披肩图层，为人物的披肩添加淡蓝色，这里要选择一种浅色，当降低透明度时，可以表现出纱的材质。



步骤 12　新建树枝图层，设置前景色为深褐色，绘制出树枝的颜色，按快捷键 Ctrl+S，将漫画文件保存。

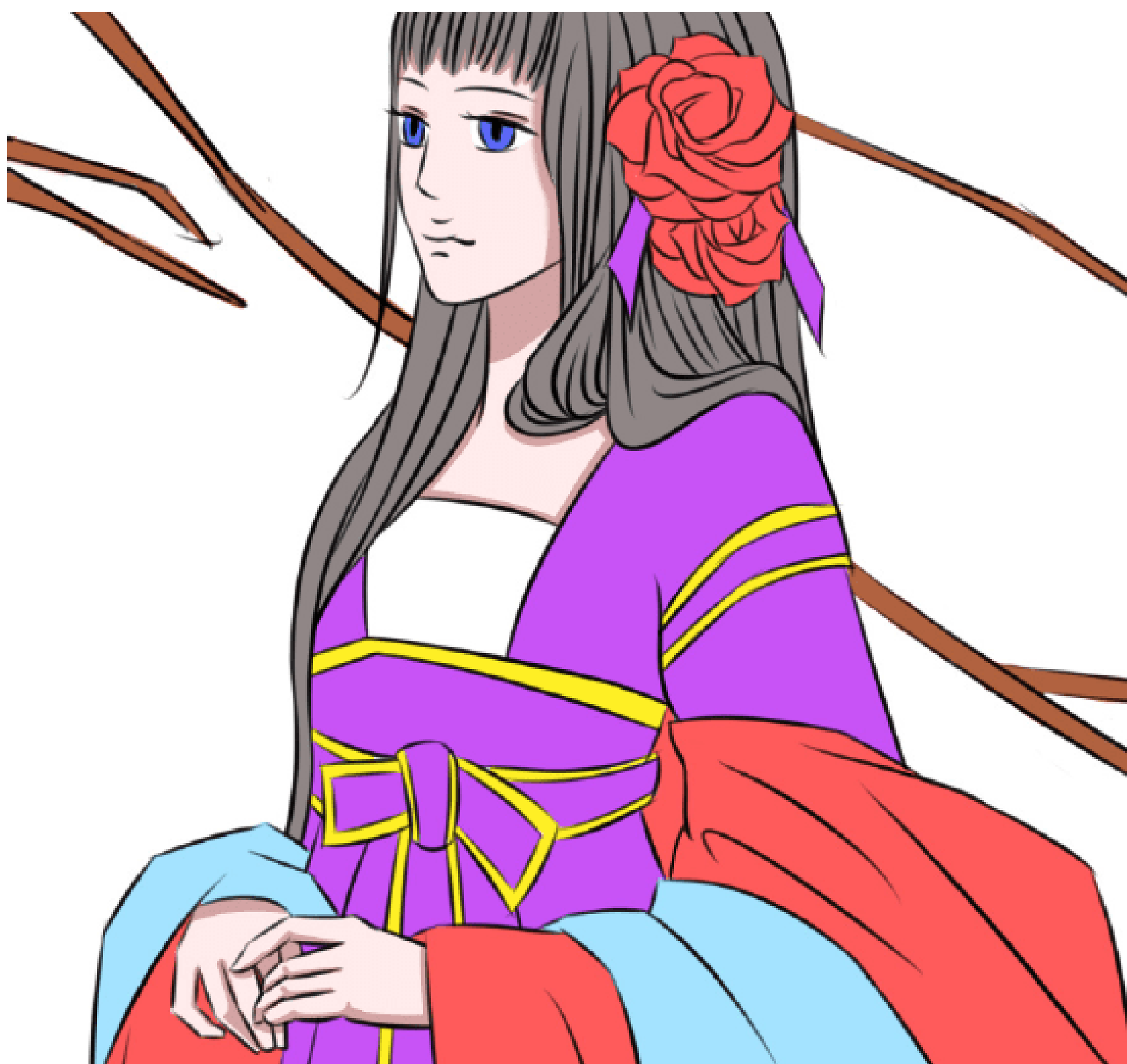


17.3.2 使用 SAI 添加阴影

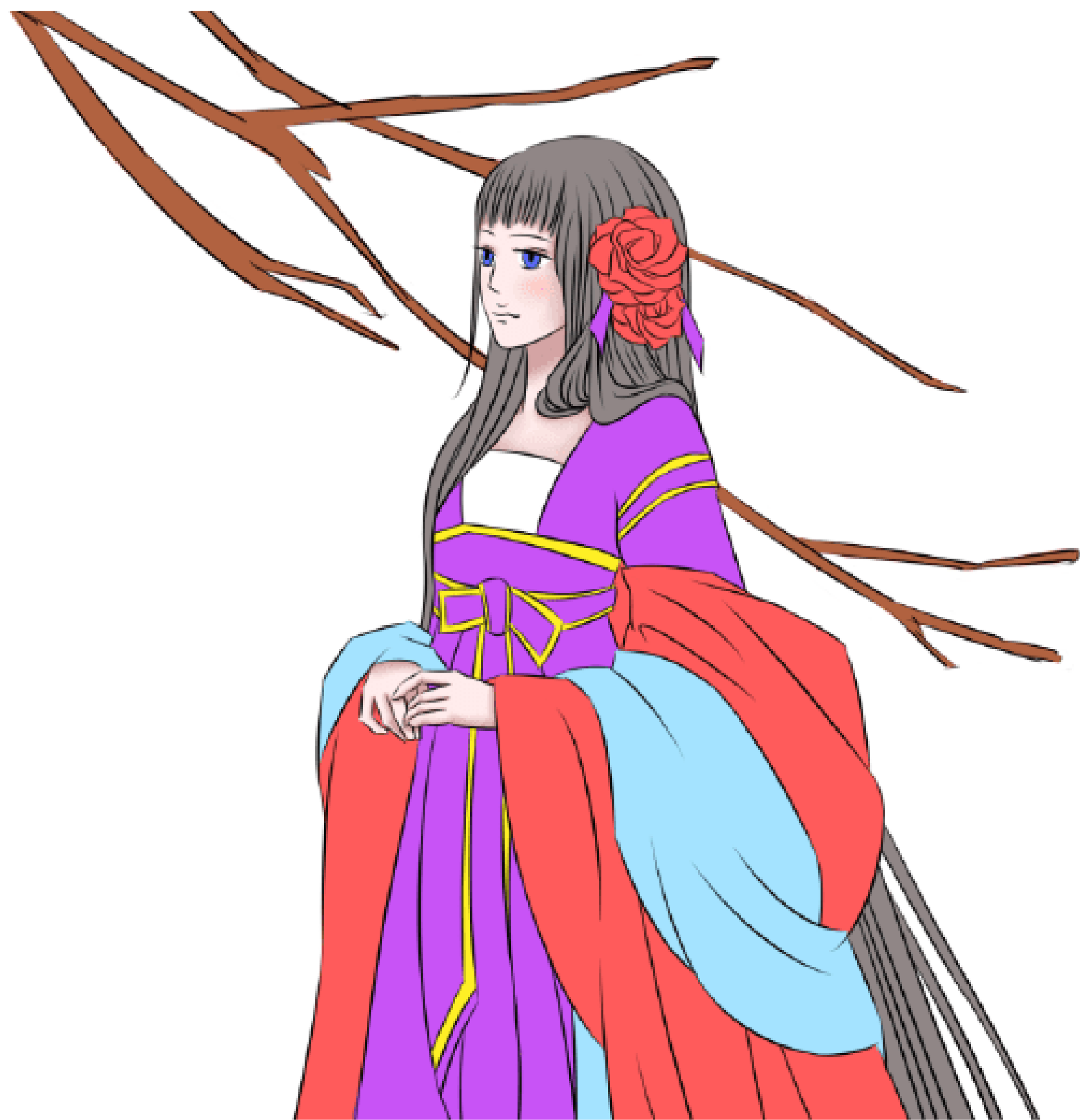
步骤 01 重新在 SAI 中打开漫画文件，选择填充了颜色的图层，在“图层”面板中选中“保护不透明度”复选框。



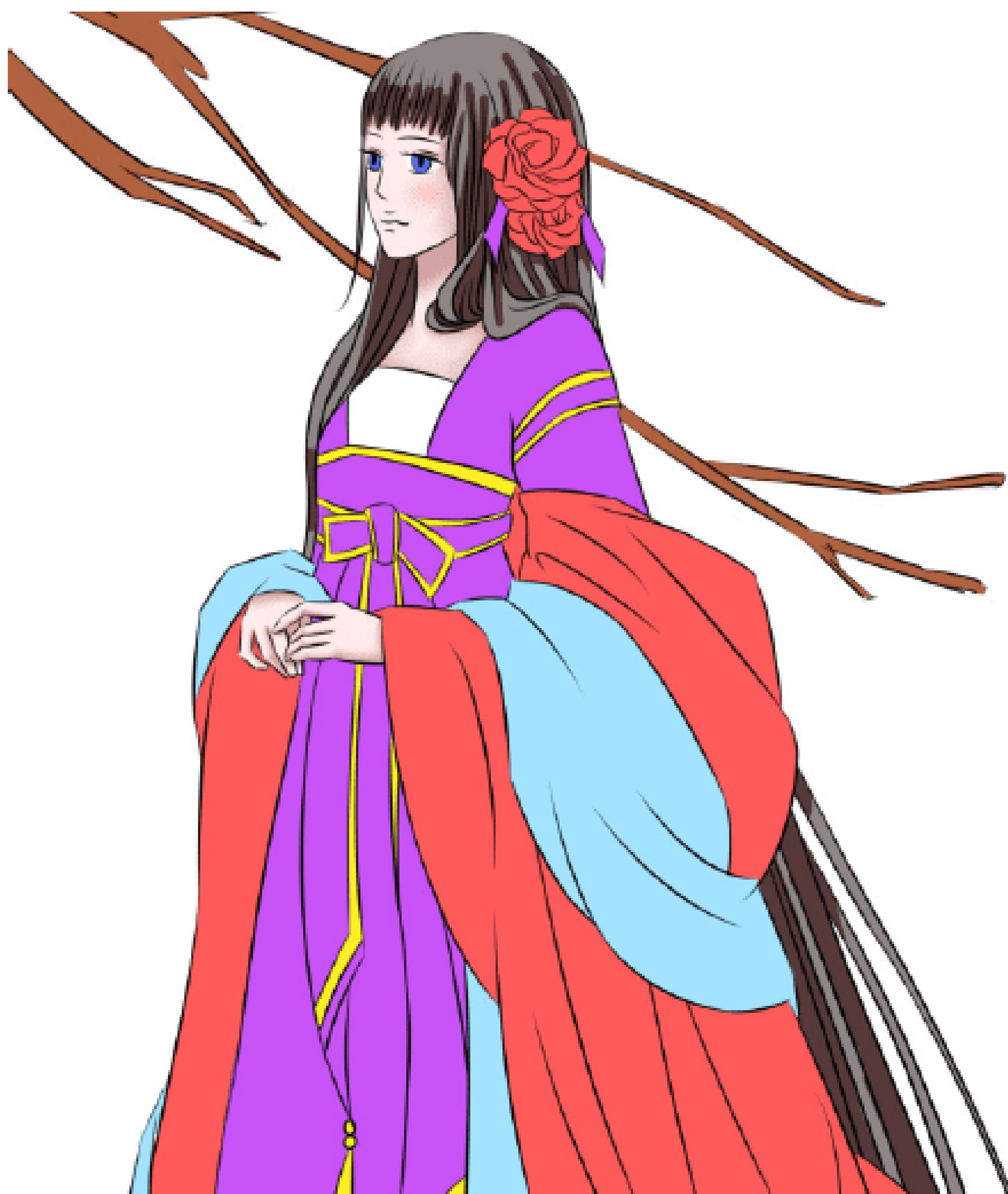
步骤 02 选择皮肤图层，设置前景色为比较深的皮肤色，选择铅笔工具，绘制出人物皮肤的阴影。



步骤 03 选择水彩笔工具，在阴影交界的地方进行涂抹，使颜色过渡更加自然。



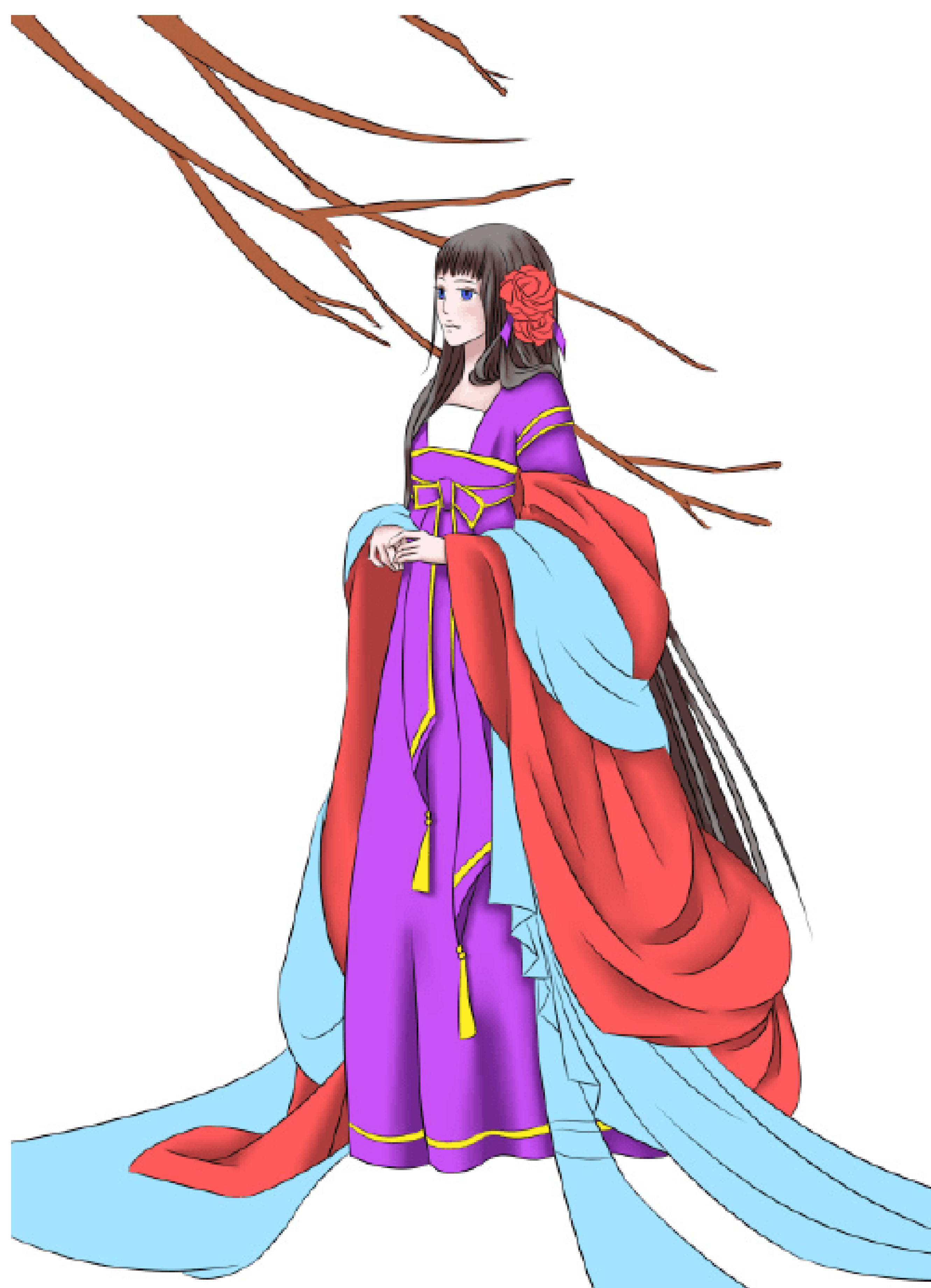
步骤 04 选择头发图层，设置前景色为较深的灰色，绘制出人物头发的阴影。



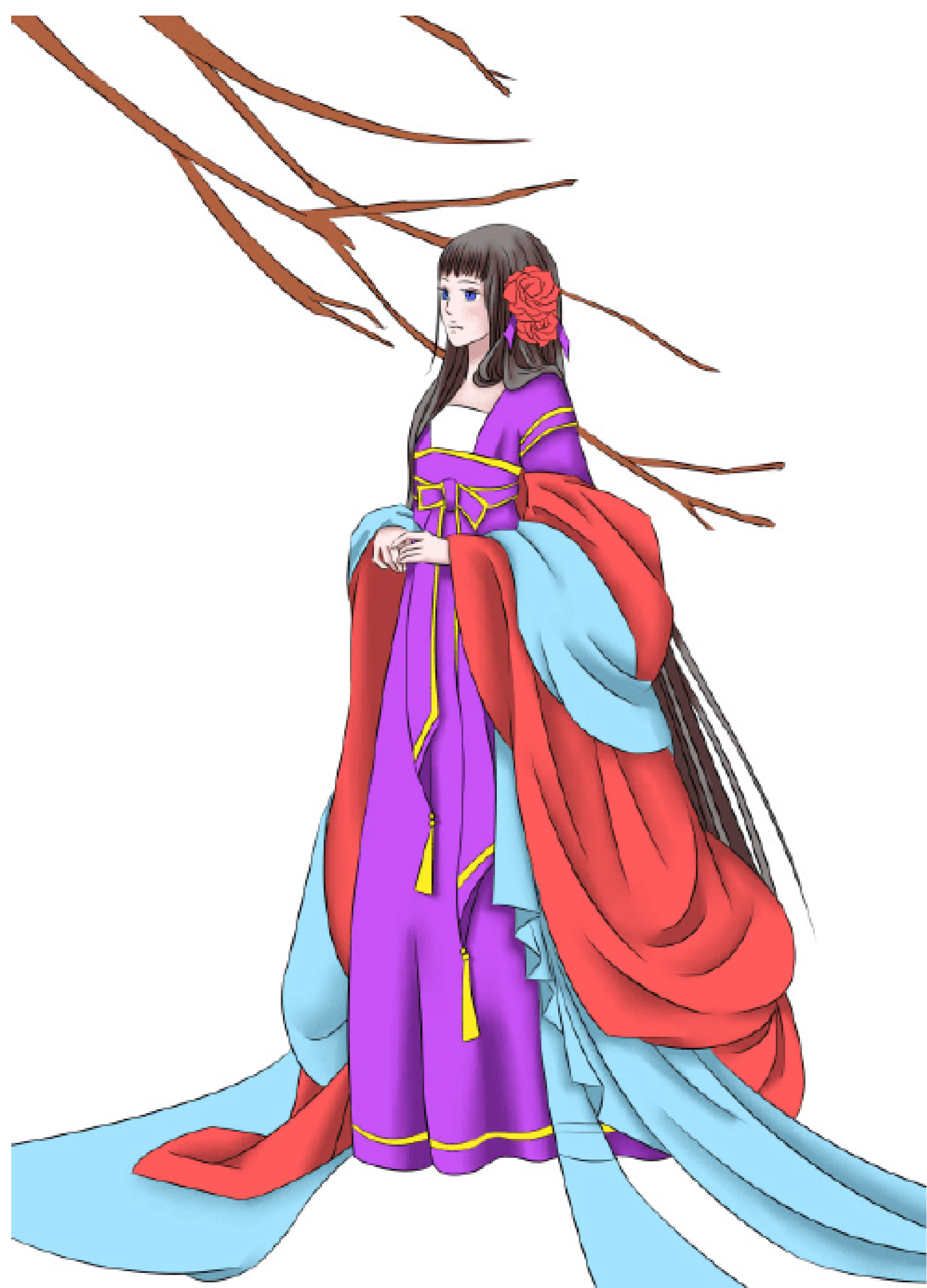
步骤 05 使用水彩笔工具，对颜色进行涂抹，让颜色过渡更加自然。



步骤 06 使用同样的方法，绘制出人物衣裙的阴影。



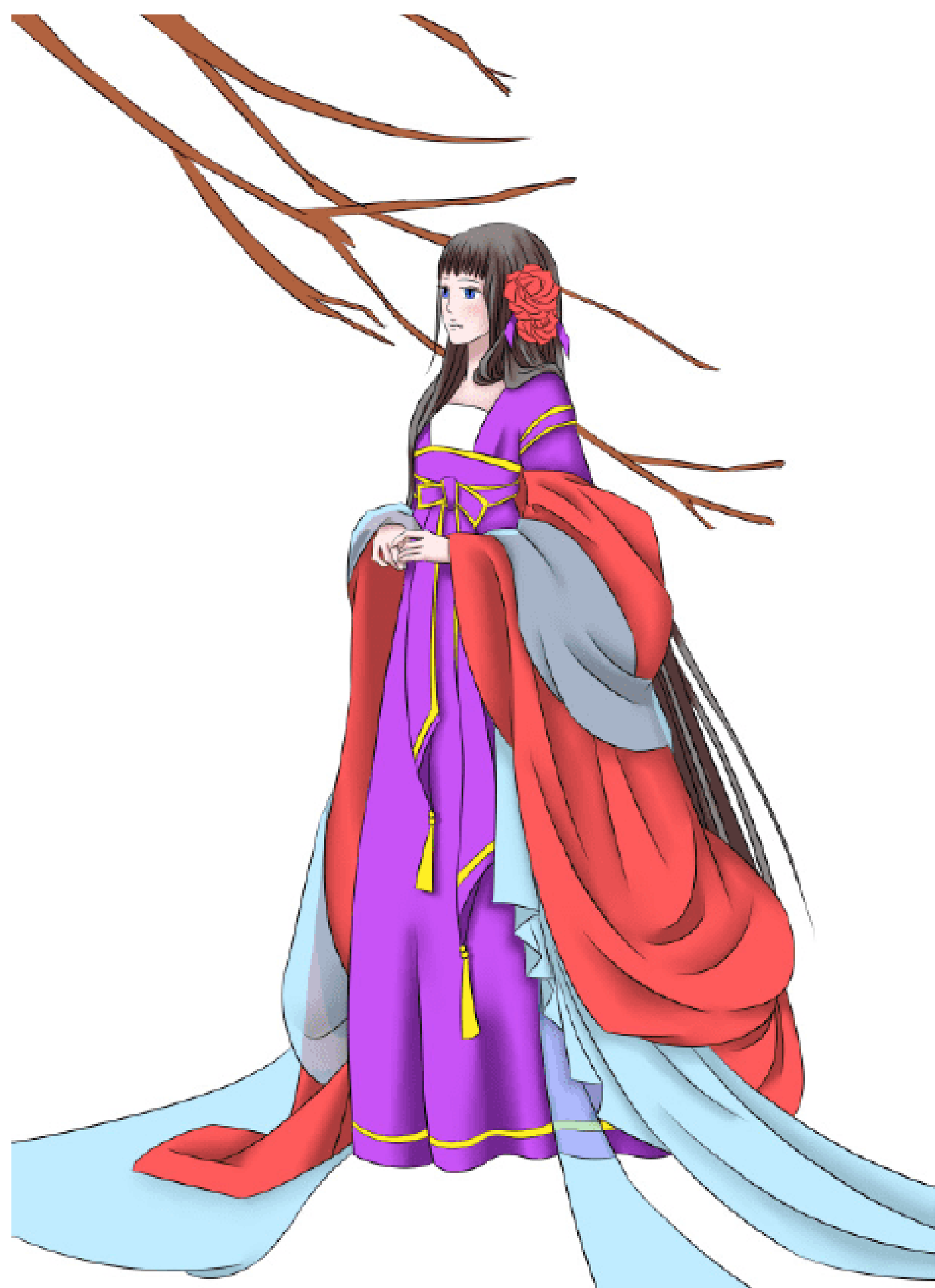
步骤 07 设置前景色为灰蓝色，为人物的披肩绘制阴影。



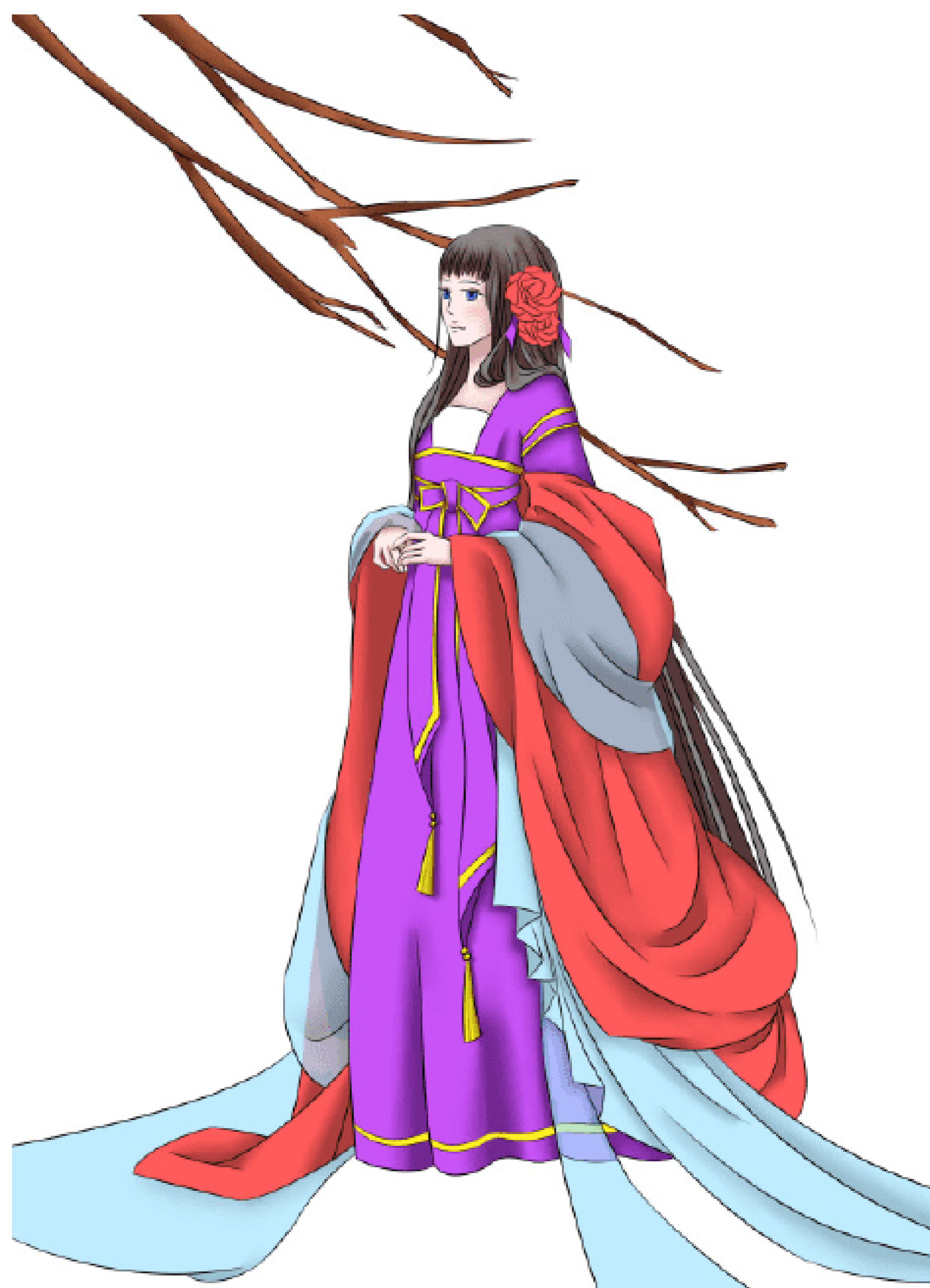
步骤 08 选择披肩纱的图层，设置“不透明度”为 70%。



步骤 09 执行上述操作后，披肩就产生了半透明的效果。

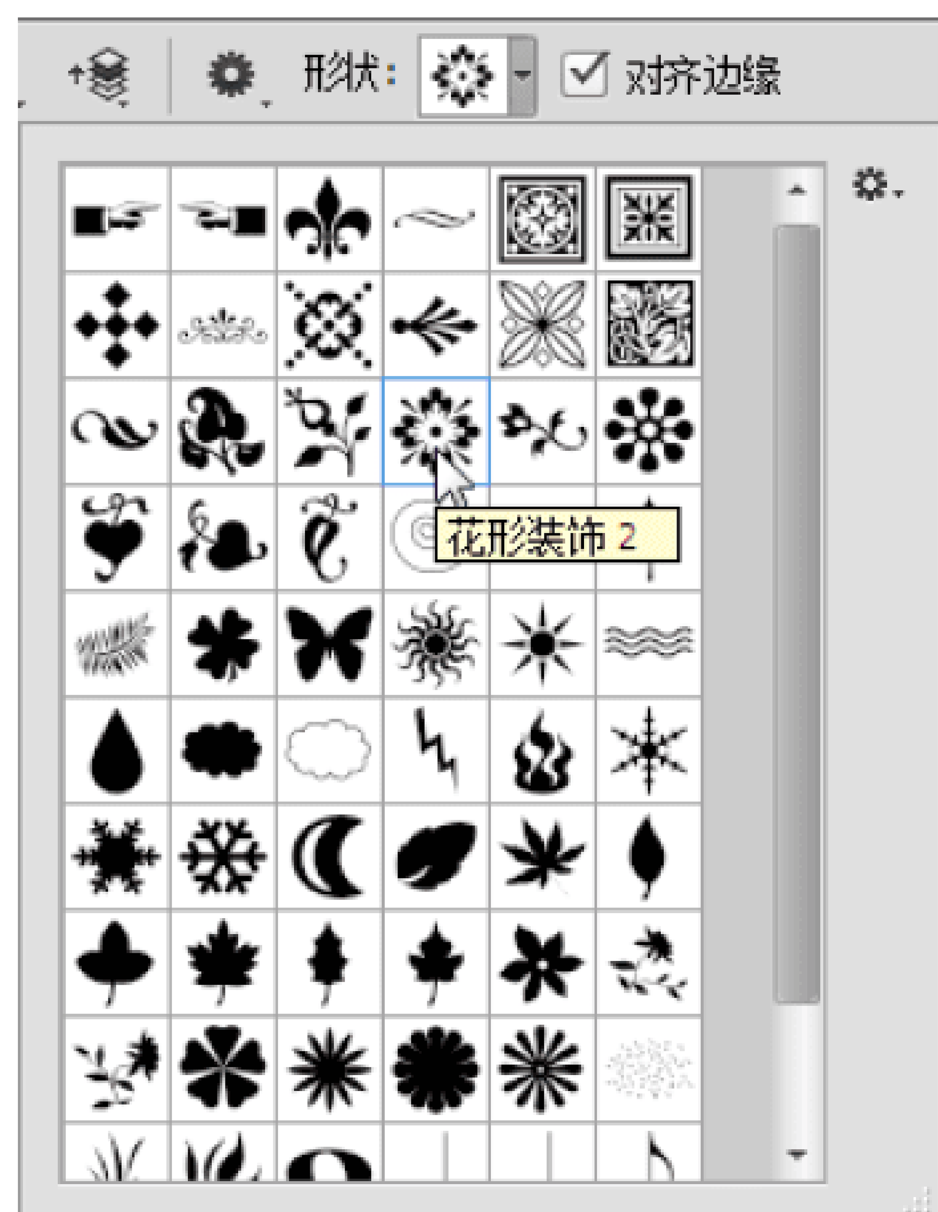


步骤 10 设置前景色为深褐色，选择树枝图层，绘制出树枝的阴影部分，按快捷键 Ctrl+S 将漫画文件保存。

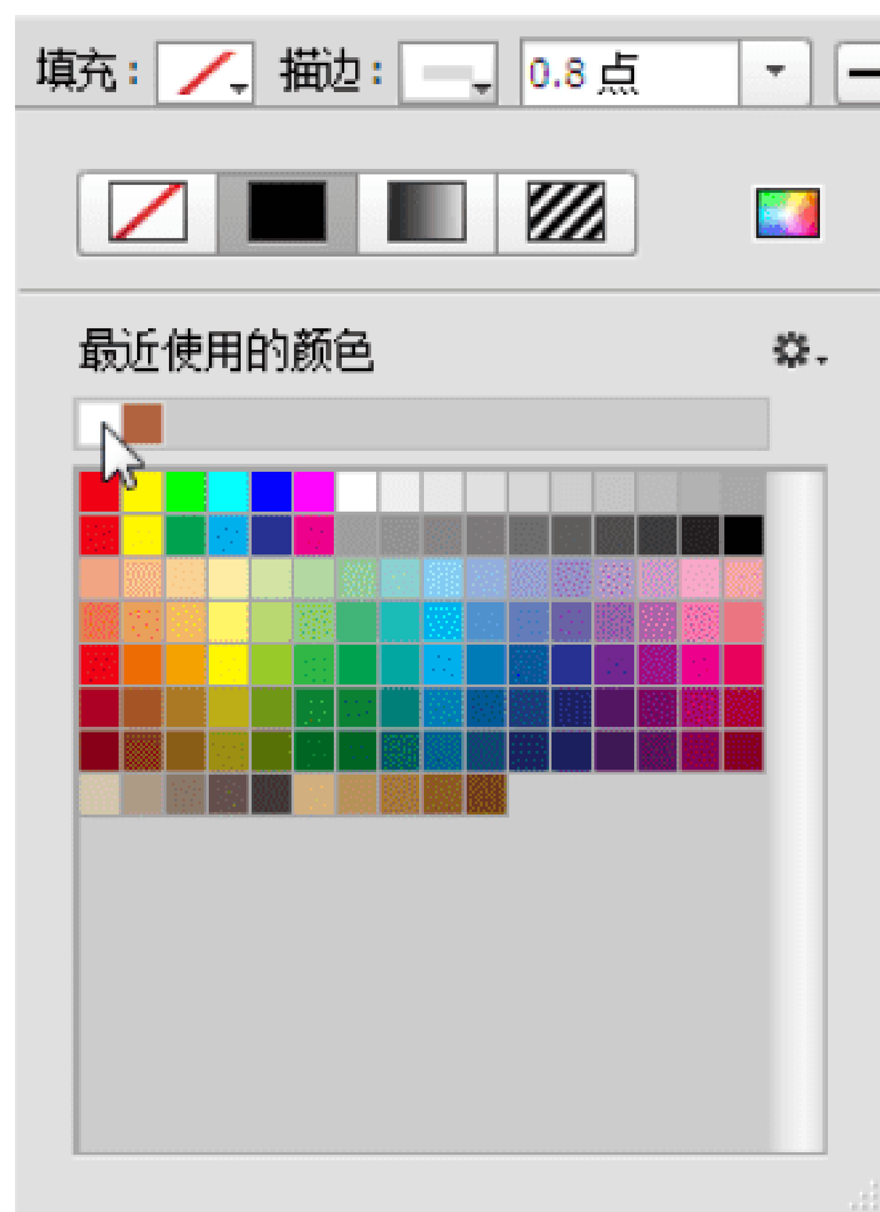


17.3.3 使用 Photoshop 添加花纹

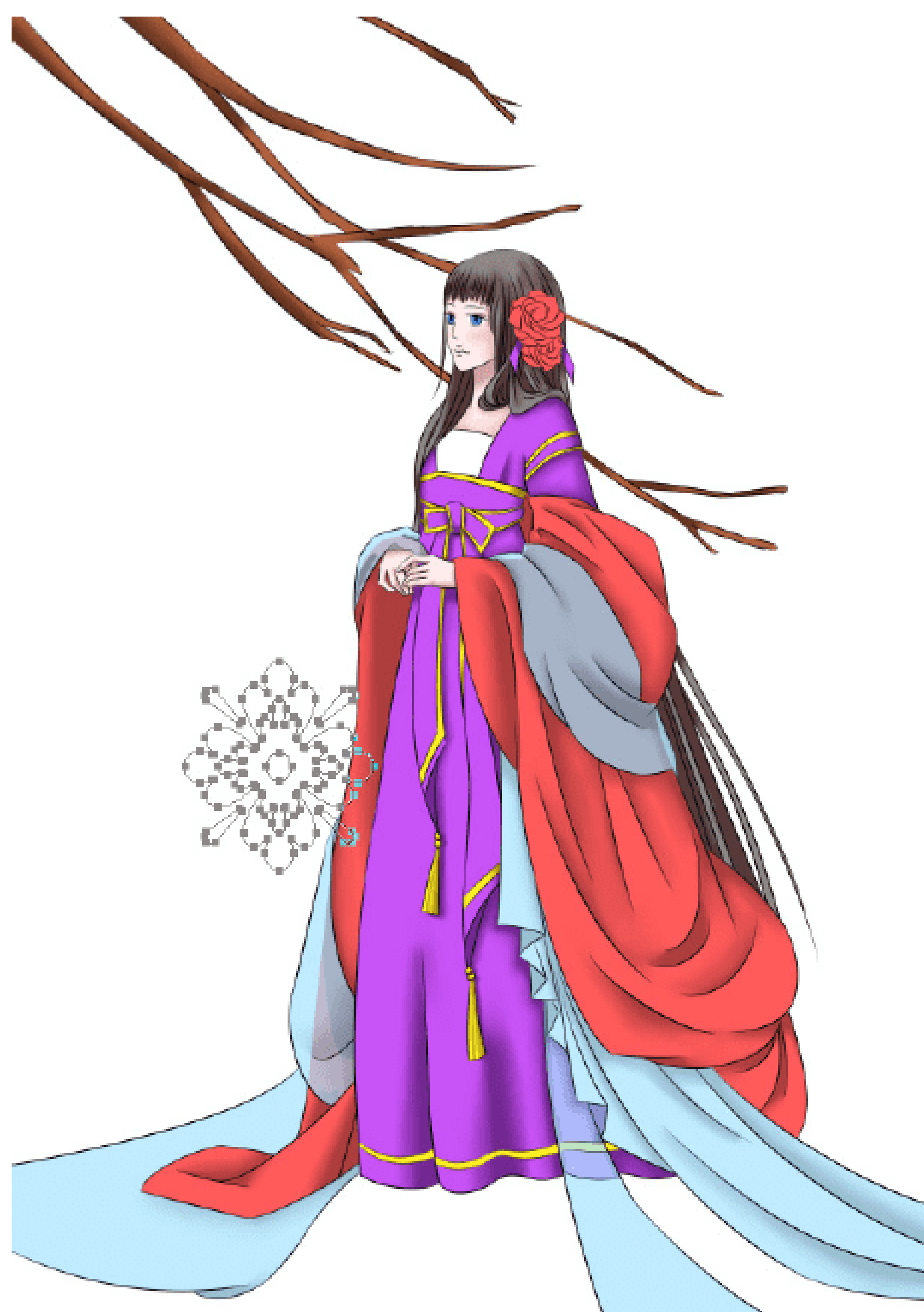
步骤 01 在 Photoshop 中将漫画文件打开，选择形状工具，在工具属性栏中单击“形状”右侧的下拉三角形按钮，在弹出的列表中选择相应选项。



步骤 02 在工具属性栏中，单击“描边”右侧的下拉三角形按钮，在弹出的颜色列表中选择白色。



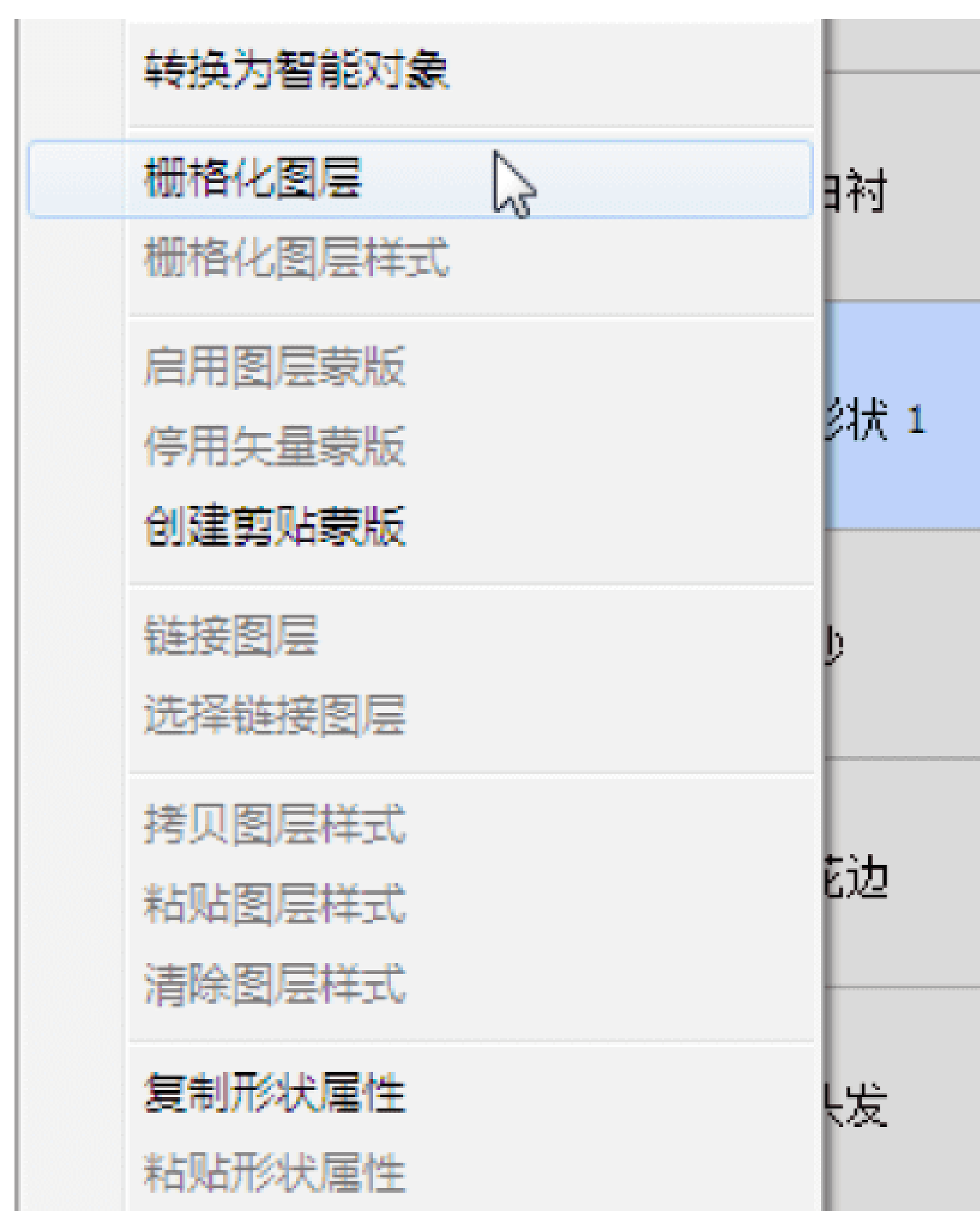
步骤 03　在图像编辑窗口中，按住鼠标左键并拖动，然后松开鼠标左键即可绘制出图案。



步骤 04　在工具箱中选择移动工具，即可退出形状添加状态。



步骤 05　在形状图层上单击鼠标右键，在弹出的快捷菜单中选择“栅格化图层”命令。



步骤 06　执行上述操作后，形状图层即可变成普通图层。使用同样的方法，绘制出披肩的花纹。



步骤 07 按快捷键 Ctrl+E，将绘制的形状图层合并，选择橡皮擦工具，擦除多余的图案。

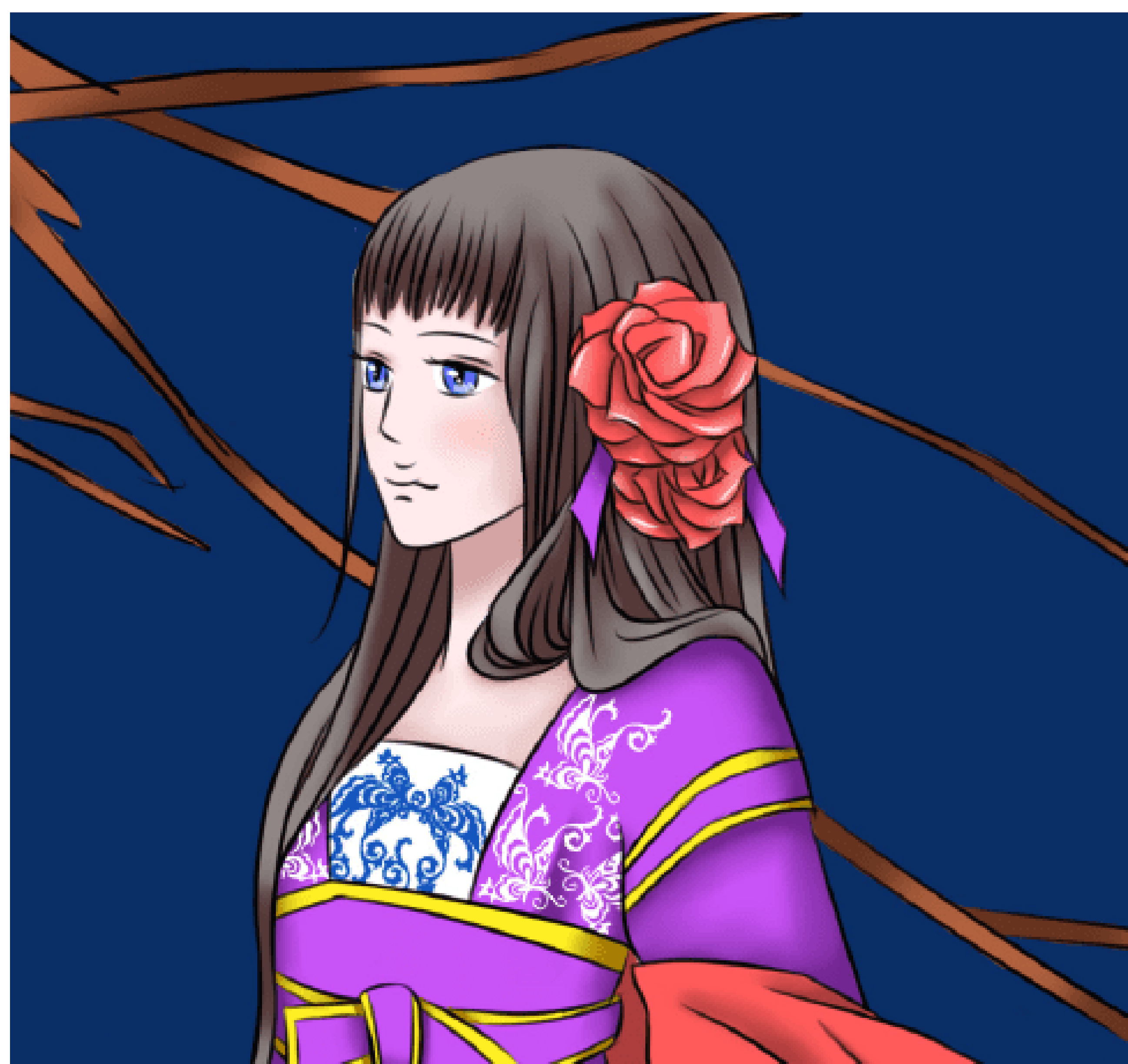


步骤 08 新建背景图层，分别设置前景色为白色和蓝色。使用画笔工具，绘制出人物衣裙的图案。按快捷键 Ctrl ＋ S 将漫画文件保存。

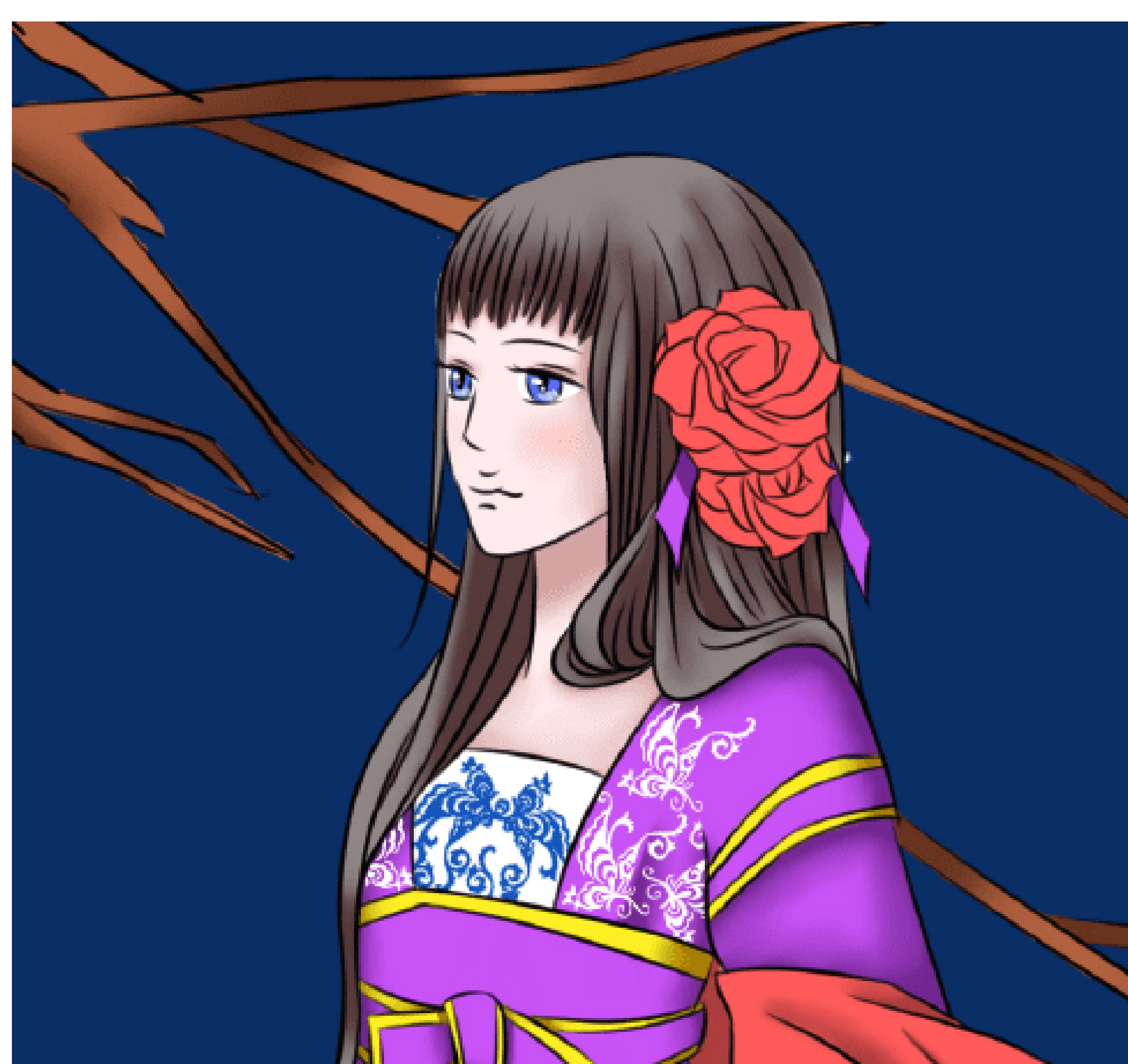


17.3.4 使用 SAI 深入刻画

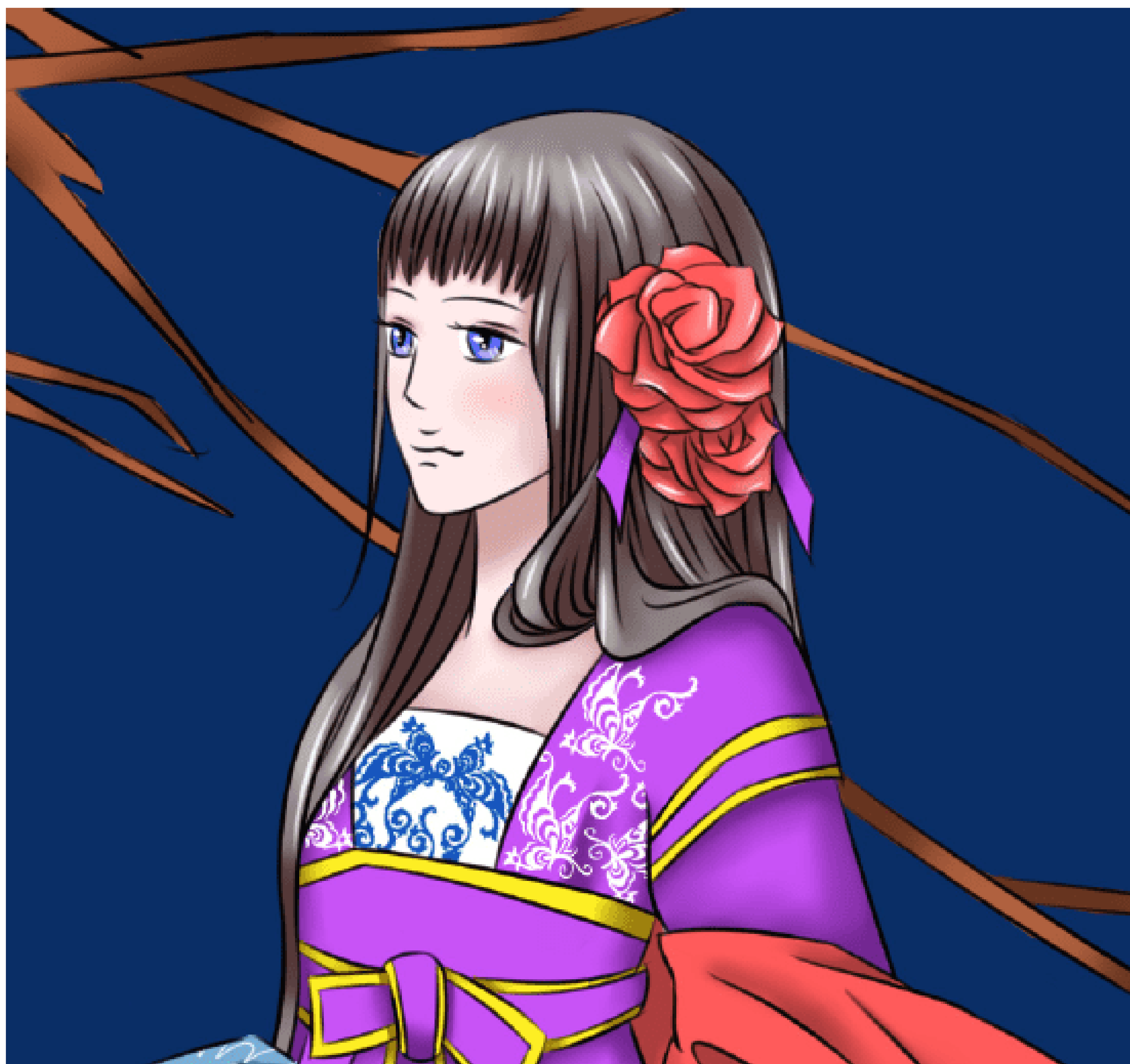
步骤 01 在SAI中重新打开漫画文件，绘制出人物眼睛的高光和反光，使眼睛更加有神，注意光线方向的统一。



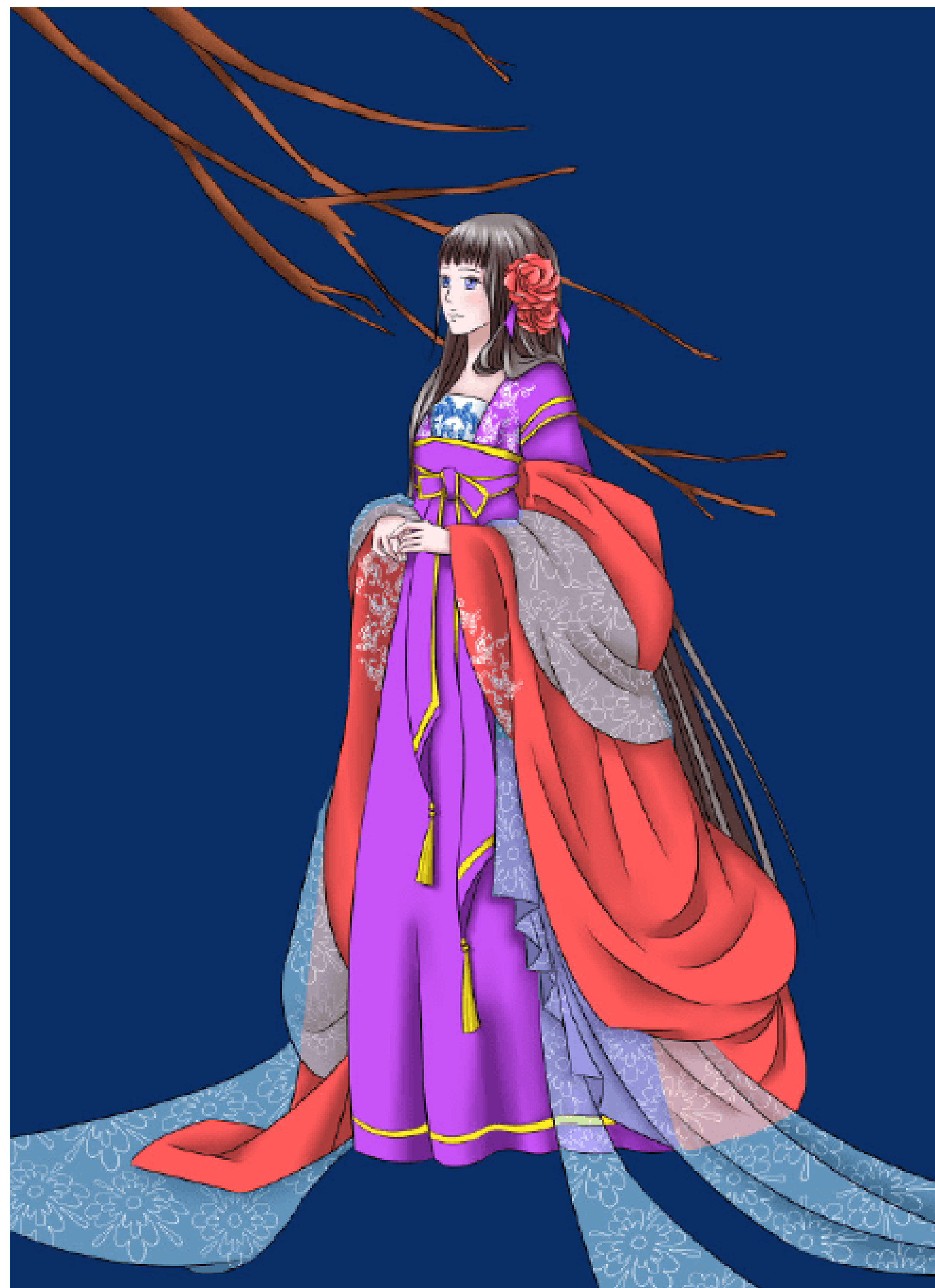
步骤 02 深入刻画，绘制出人物头饰的高光与阴影，使其体积感更强。



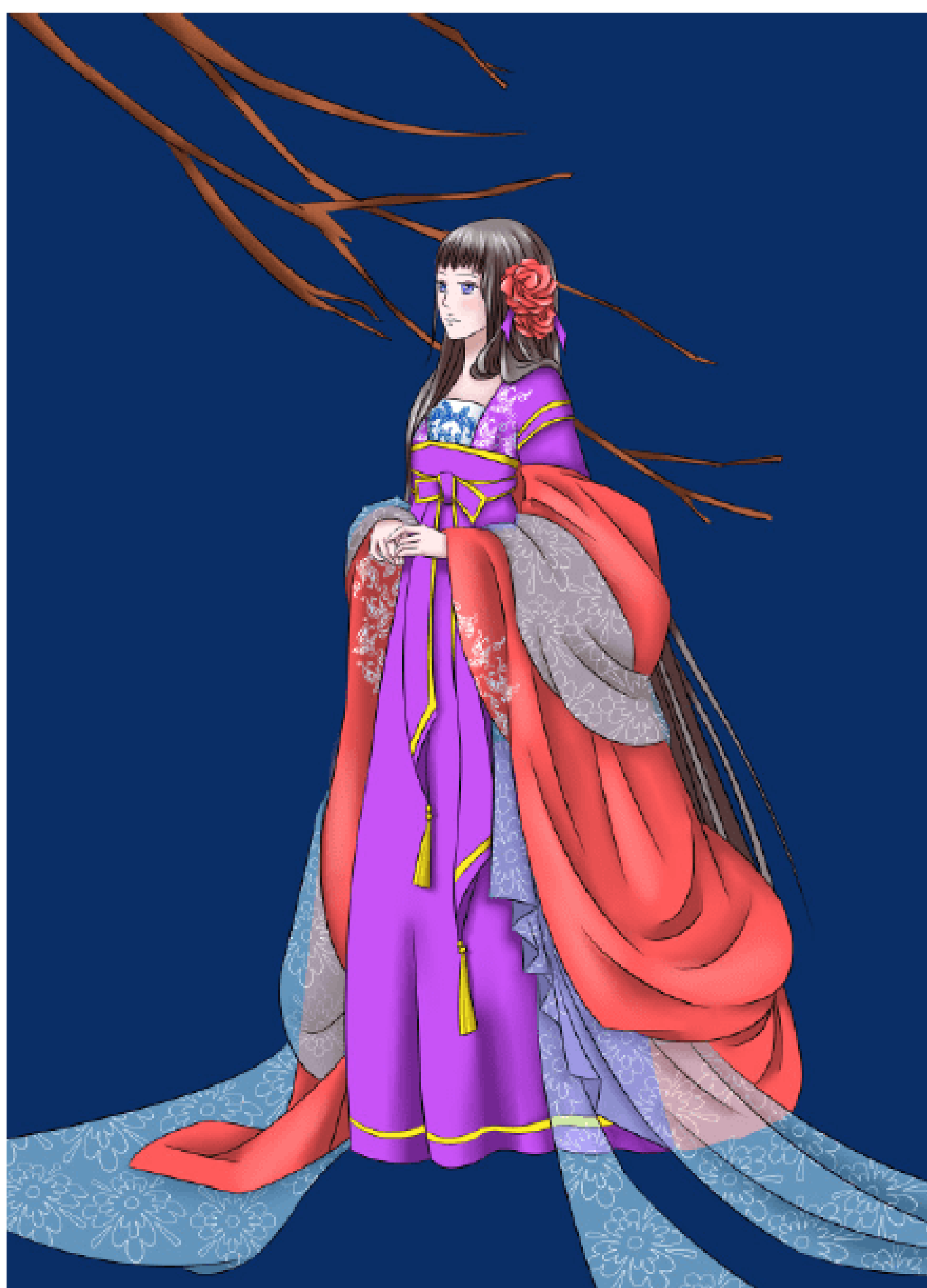
步骤 03 选择浅灰色和白色，绘制出人物头发的受光部分和高光。



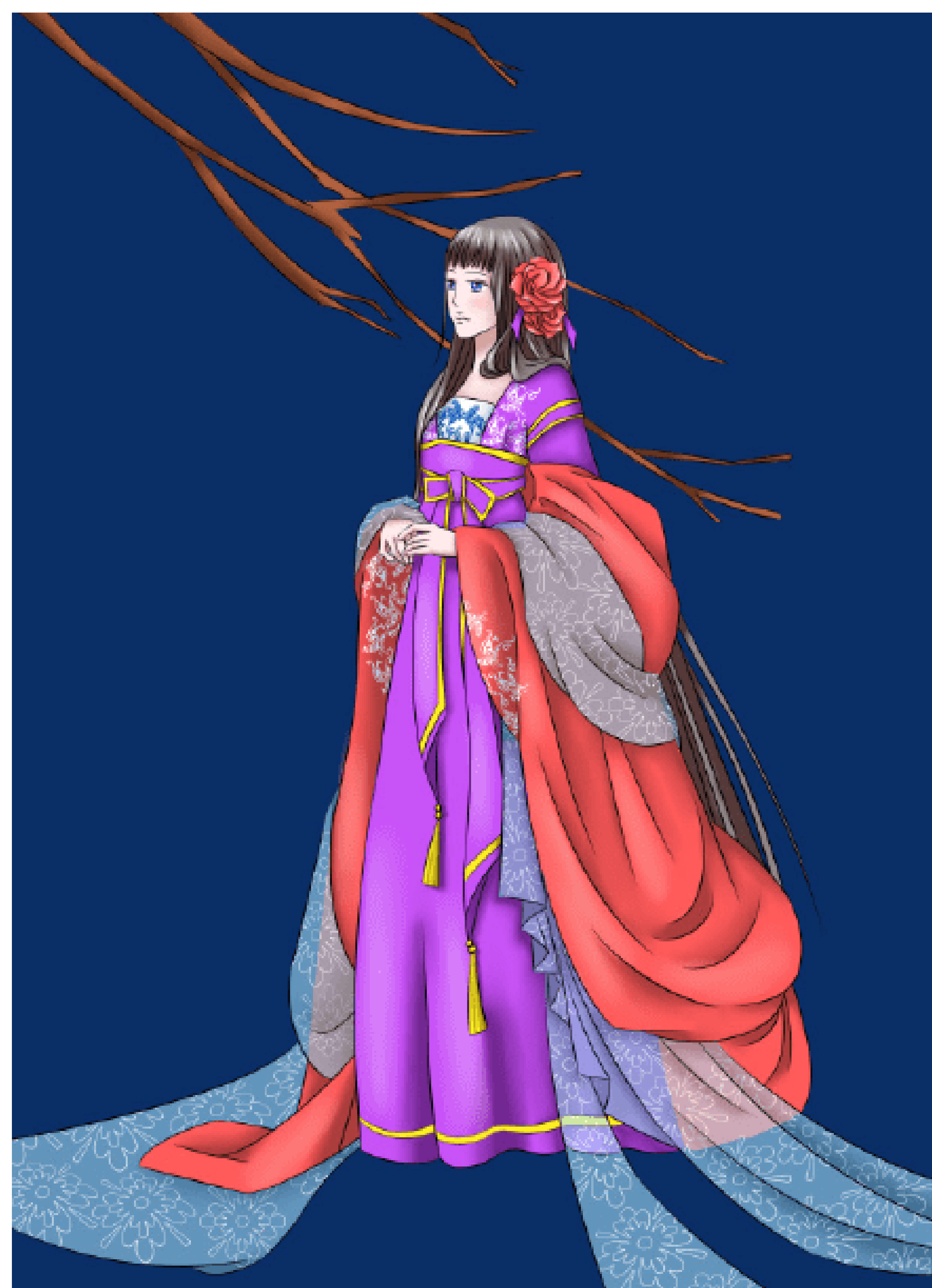
步骤 04 选择绘制图案的图层，并选中“保护不透明度”复选框，设置前景色为灰蓝色，绘制出图案的阴影。



步骤 05 设置前景色为粉红色，绘制出人物大红色外衣的受光部分。



步骤 06 设置前景色为浅紫色，绘制出人物紫色长裙的受光部分。

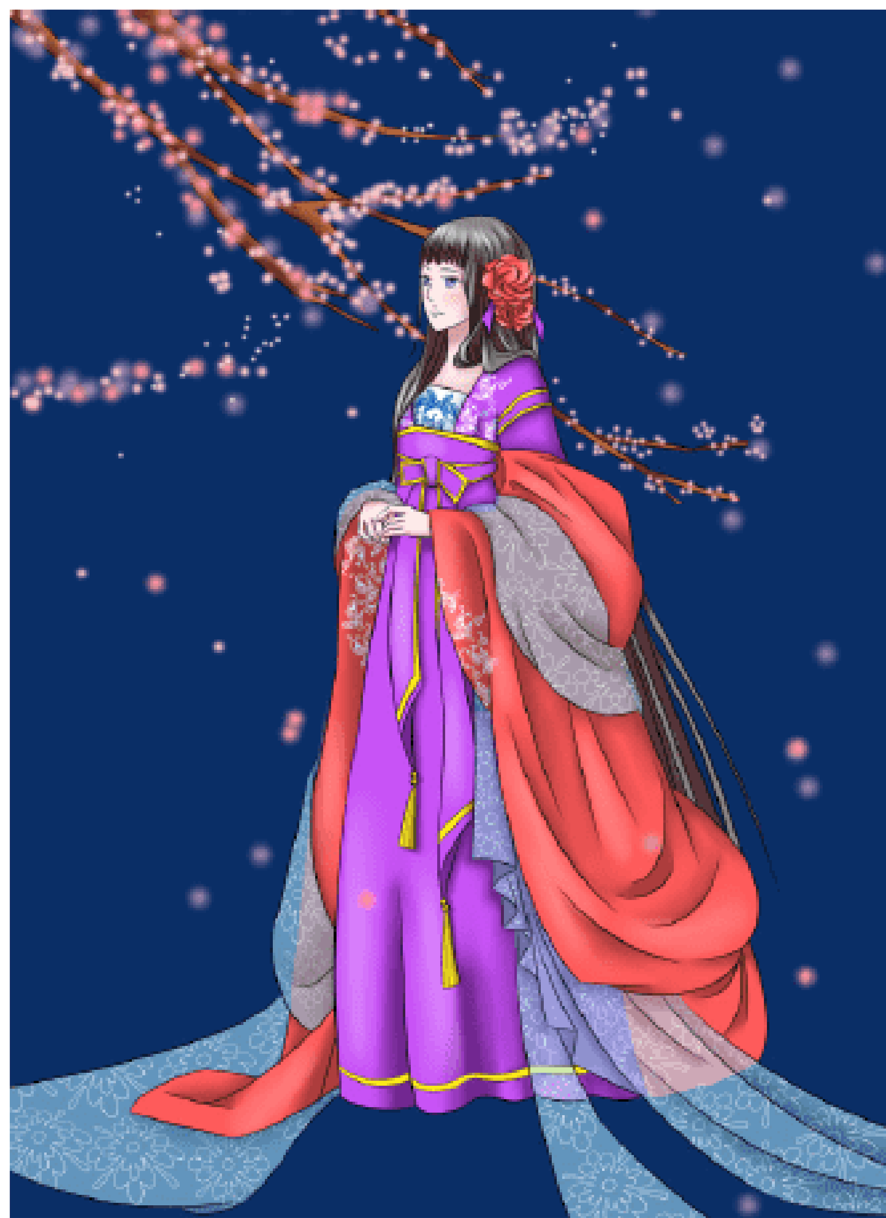


17.4 整理画面

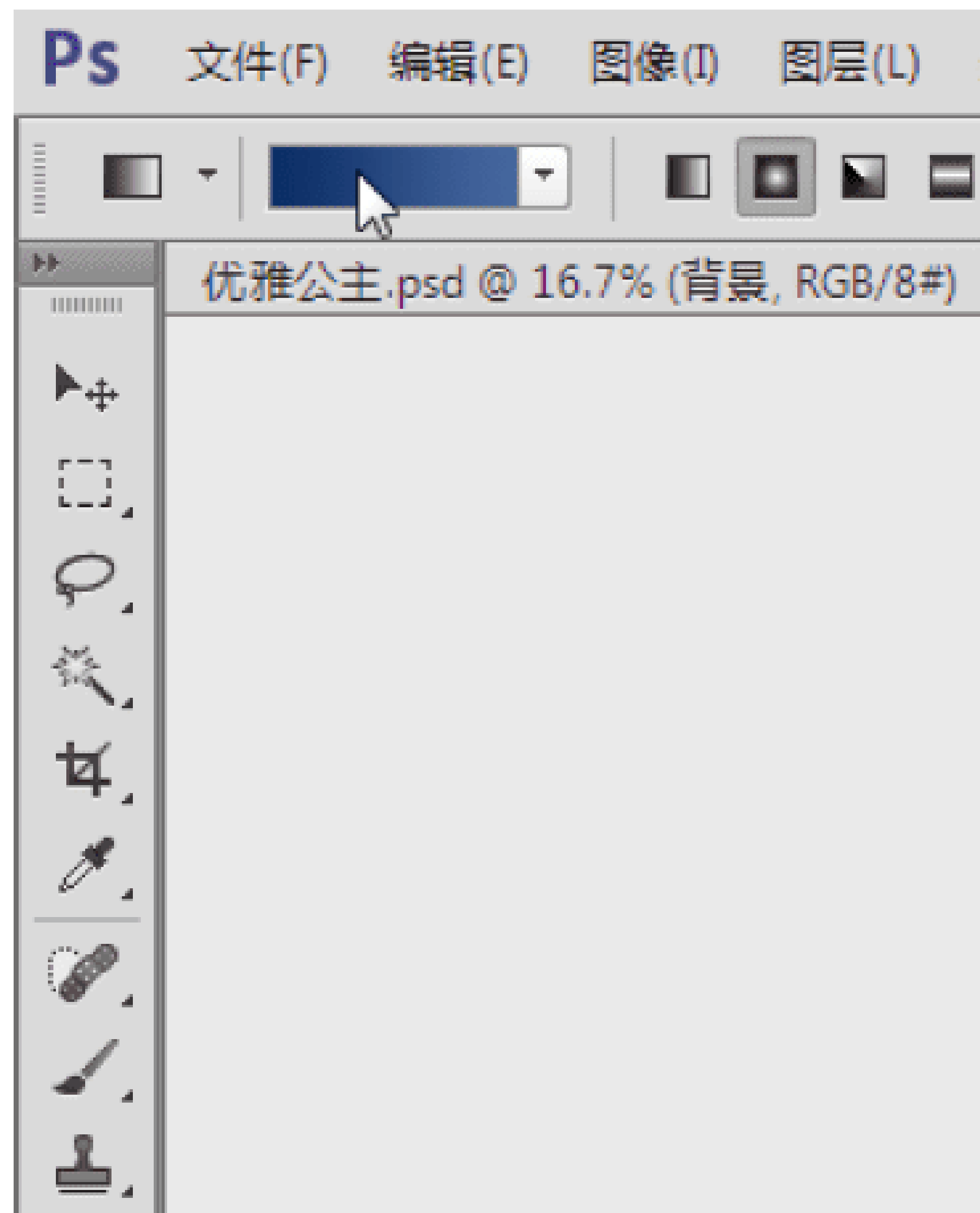
本节主要用 SAI 绘制漫画背景，并在 Photoshop 中使用渐变工具对漫画背景进行填充。

17.4.1 添加背景

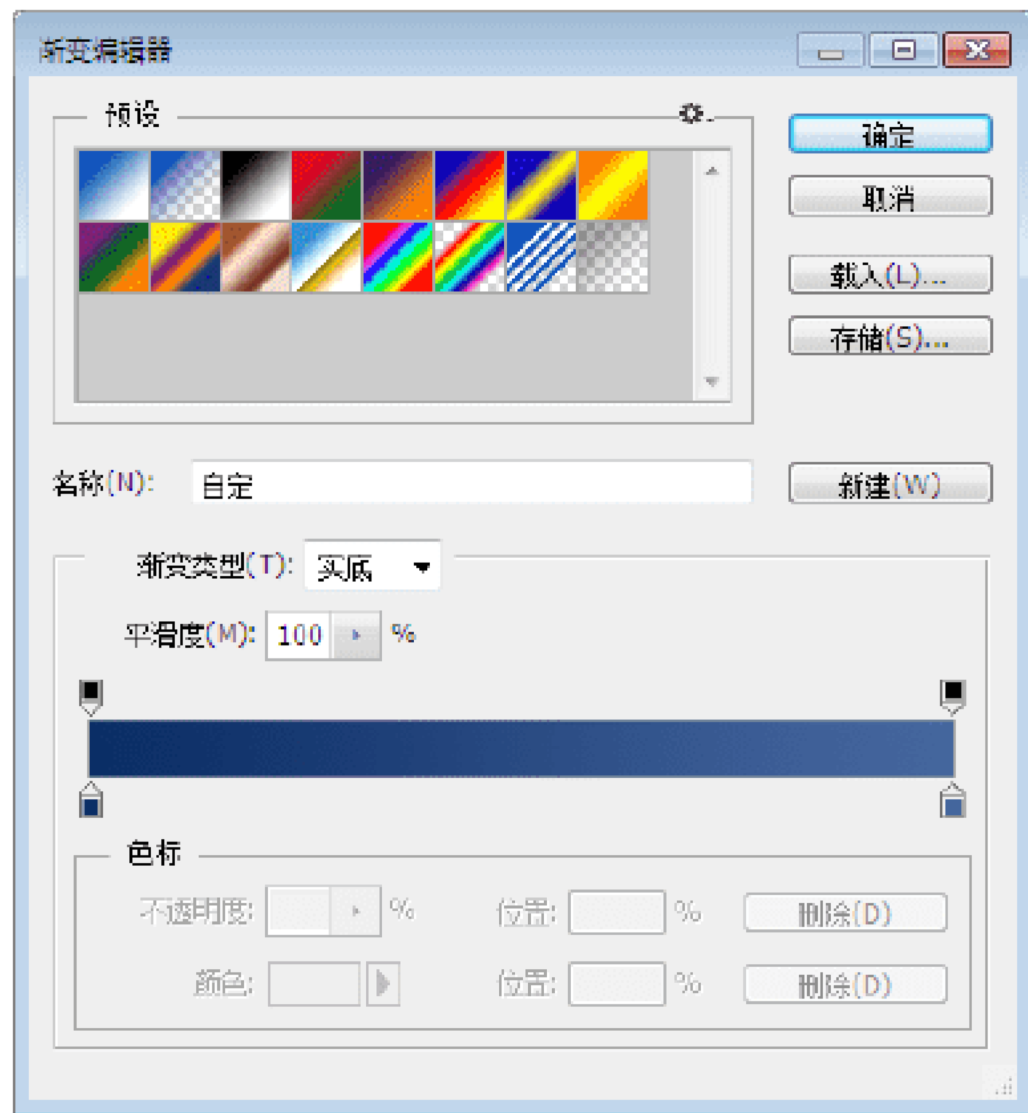
步骤 01 分别设置前景色为粉红色、白色和浅紫色，选择喷枪工具，用多次单击的方式，绘制出树枝上的梅花。



步骤 02 按快捷键 Ctrl+S 将漫画文件保存，然后在 Photoshop 中重新打开，选择渐变工具，在工具属性栏中的色块上单击。



步骤 03 执行上述操作后即可弹出“渐变编辑器”对话框，单击下方色块的滑动按钮，设置颜色为深蓝色到灰蓝色渐变。



步骤 04 单击“确定”按钮，将鼠标指针移动至图像编辑窗口的上方，单击鼠标左键并拖动至窗口的下方，松开鼠标即可完成渐变填充。



17.4.2 最终效果

整理画面，最终效果图完成。这是一位身着唐装，头戴大红花头饰，双手相叠放置于腹前，手臂上缠绕着带有白色花纹的蓝纱，举止优雅的公主。